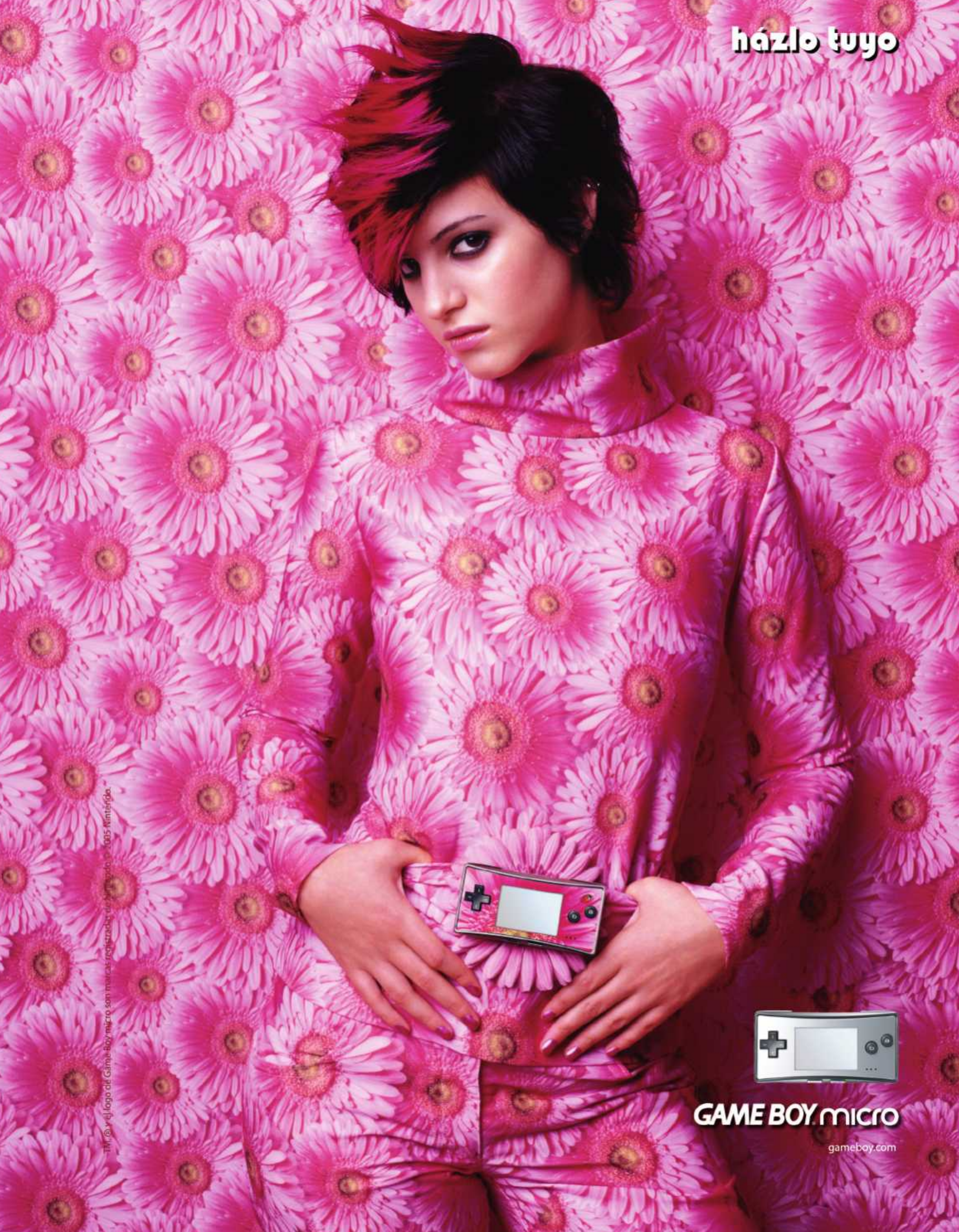

HALF LIFE 2: EL MEJOR SHOOTER DE LA HISTORIA POR FIN LLEGA AL XBOX
sony nintendo microsoft pc anime
atomix
CASTLEVANIA
CURSE OF DARKNESS
DAWN OF SORROW
EL ARTE DE CAZAR VAMPIROS
AVANCES
METAL GEAR SOLID 4 / PS3
NFS: MOST WANTED / MULTI
CONDEMNED / XBOX 360
RESEÑAS
SHADOW OF THE COLOSSUS / PS2
FIRE EMBLEM: POD / NGC
DOOM 3: RESURECTION OF EVIL / XBOX
ESPECIALES
TOKYO GAME SHOW 2005
AGE OF EMPIRES III
ANIME
HELLSING
GUNGRAVE
AREA 88
ATOMIX 69 / NOVIEMBRE 2005
MÉXICO $25.00 PESOS
ARGENTINA $6.50 PESOS
CHILE $2,500 PESOS
USA 3.95 USD
URUGUAY $70 PESOS
VENEZUELA $5,900 BOLÍVARES
COLOMBIA $5,900 PESOS
PARAGUAY $18,000 PESOS
7 503008 146655
69


házlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® y el logo de Game Boy micro son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo.


házlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® y el logo de Game Boy micro son marcas registradas de Nintendo © 2005 Nintendo



La revista #1 de videojuegos en América Latina
atomix
DIGITAL
ahora está disponible en FORMATO DIGITAL!
VISITA
www.atomix.vg
/atomixdigital



1. Bajo costo, por una suscripción anual, recibirás 12 número de tu revista favorita, Atomix.
2. Recibe mes con mes directo a tu Computadora la revista, sin importar en donde te encuentres
3. Lee antes que nadie el contenido completo de Atomix, 5 días antes de que salga a la venta en su edición impresa
4. Olvida lo tiempos de espera, recibe la nueva revista cada que esta este disponible.

¡Vive esta experiencia que esta revolucionando la forma de hojear una revista!

¿Qué estas esperando?,

entra ya a **www.atomix.vg/atomixdigital**
donde podrás ver una prueba del formato digital,
no lo dudes, entra ya!





ESTE NÚMERO

Una nueva etapa se acerca en la industria, y aunque ello trae consigo toda una nueva generación de juegos, todos sabemos que son las series clásicas y los modos de juego que conocemos desde siempre quienes nos guiarán a través de esta nueva tecnología. Es por ello que el No. 69 de Atomix le hace honor a dos series importantes tanto en el mundo de las consolas como en el de la computadora personal.

Castlevania y Age of Empires son claros exponentes de los géneros de aventura y RTS, y en esta edición sirven como los artículos principales –junto con nuestro reportaje sobre el Tokio Game Show- para dar inicio ala temporada fuerte de juegos para el 2005.

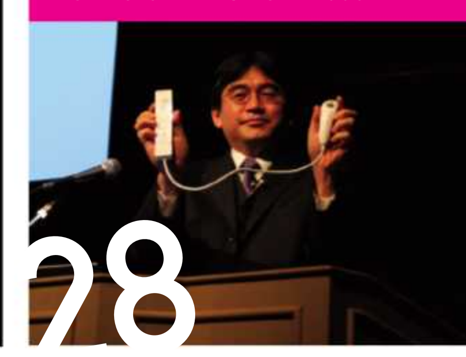
CONTENIDO







TOKYO GAME SHOW 2005



AGE OF EMPIRES III



LIMIT X MEDIA

© Atomix noviembre 2005
"ATOMIX", es una publicación mensual de Limit X Media S.A. .de C.V., año 5 No.69, con fecha de impresión viernes 30 de septiembre de 2005. Editor Responsable: Oscar Yasser Noriega Pérez. Con domicilio en: Paseo del Pedregal #781, Col. Jardines del Pedregal, Del. Álvaro Obregón, México D.F., CP 01900. Número de Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2004-042610280800-102. Número de Certificado de Licitud de Título: No. 12845. Número de Certificado de Licitud de Contenido: No. 10418, Distribuido en el Distrito Federal por Despacho Everardo Flores Serrato: Serapio Rendón No. 87 Col. San Rafael C.P. 06470 Del. Cuauhtémoc México D. F., Tel 5966-6200. Distribución foránea por Compañía Distribuidora de Periódicos, Libros y Revistas S.A. de C.V.: Serapio Rendón No. 87 Planta Alta Col. San Rafael C.P. 06470 Del. Cuauhtémoc México D.F. Distribución a Local Cerrado por DIMSA Distribuidora de Impresos S.A. de C.V.: Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac Del. Miguel Hidalgo C.P. 11320, México, D.F. Impresión y Pre-prensa por El Universal Compañía Perodística Nacional S.A. de C.V. Bucareli 8, Col. Centro, Del. Cuauhtemoc, C.P. 06040; Código ISSN No. 1405-6659; Registro Postal Publicación Periódica P-PROV-DF093-98. Domicilio de la Publicación: Paseo del Pedregal #781, Col. Jardines del Pedregal, Del. Álvaro Obregón, México D.F, CP 01900 Tel. 5652-2060.


El programa #1
de videojuegos
en América Latina
REGRESA CON SU
SEGUNDA TEMPORADA
atomix
TV
Estreno regional
en 24 paises.
SÁBADO
12 de Noviembre
2005
1:30 PM
Repetición todos los martes a la 1:30PM
ANIMAX
a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company
Por ANIMAX
Pídelo con tu operador de cable.

Age of Empires III

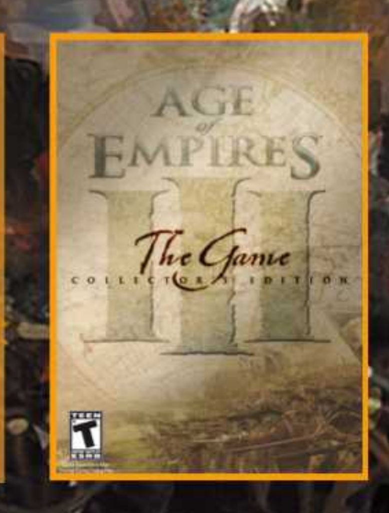
Microsoft y Atomix, la revista de videojuegos más importante de América Latina, te invitan a conquistar el mundo con Age of Empires. En nuestra redacción contamos con tres ediciones normales y tres ediciones especiales de *Age of Empires III* que podrás ganar de la siguiente forma:

Para ganar una de las tres ediciones normales que tenemos, deberás ser el primero en enviar las respuestas correctas de la siguiente trivia a la dirección *promo@atomix.com.mx*. Cabe señalar que únicamente se aceptarán los correos enviados entre el *25 y el 30 de octubre del 2005*.

1. ¿Entre que años se desarrolla Age of Empires III?
2. De las civilizaciones incluidas, ¿cuál es la que tiene un constante soporte de su Metrópoli en las etapas tempranas del juego?
3. Menciona dos juegos que Bruce Shelley haya ayudado a diseñar, aparte de la serie de Age of Empires.
4. ¿Qué edades o épocas incluye Age of Empires III?
5. ¿Qué culturas americanas están incluidas en el juego? Menciona cuatro.

Ahora, si quieres ganar una de las tres ediciones especiales que tenemos de Age of Empires III (que incluyen el juego, un libro de arte, el soundtrack, un poster y el DVD con un documental acerca de como se hizo este título) tendrás que verte un poco más creativo para llevarte éste super premio.

Para hacerte de la Edición Especial deberás construir una maqueta inspirada en cualquiera de los juegos de Age of Empires y enviarnos una foto de ella a la dirección *promo@atomix.com.mx*. De antemano aclaramos que sólo entrarán en las fotografías enviadas a nuestra redacción del *1 al 7 de noviembre del 2005*.





Publishers:
Marco Polo Bautista
Oscar Yasser Noriega "Akira"
Contador General:
Felipe de Jesús Torres Cervantes
Relaciones Públicas / Marketing:
Patricia Beltrán Bustamante
Publicidad:
ventas@atomix.com.mx
Asistente Administrativa:
Claudia E. Aviles Cienfuegos
Mensajeria:
Nazario Santillán Arciniega
Preprensa e Imprenta:
El Universal Compañía Perodística
Nacional S.A. de C.V.

atomix

Director Editorial:
Luis David Miramontes
Editor en Jefe:
José M. Saucedo
Director de Arte:
Javier López Gamas
Editora Sección Sony:
Litzia Beltrán
Editor Sección Nintendo:
José M. Saucedo
Editor Sección Microsoft:
Luis David Miramontes
Editor Sección Multiconsolas:
Bruno Peláez
Editor Sección PC:
Carlos Gutiérrez
Editor Sección Anime:
Eumir Hernández
Editor Web:
Carlos Gutiérrez
Jefe de Información Web:
Enrique Medina
Corresponsal en Japón:
Arturo Borja
Corresponsal en EU:
Sam Bishop
Corrector de Estilo:
Julio C. León
Colaboradores:
Roberto A. López, Laura Mitchel, Francisco J. Flores, Jorge A. Salgado, Miguel A. Castro, Santiago Montesinos, Rodrigo Márquez, Artemio Urbina, Alejandro Bertoldi, Javier López, Ricardo G. Rentería
Ilustradores:
Rommy Villamil, Tozani
Agentes Secretas:
Foxy & Slut

www.atomix.vg

ATOMIX TV

Director de Producción:
Luis David Miramontes
Productor:
David Ríos León
Director:
Rubén Olegnowicz
Realizador:
Bruno Peláez
Coordinación de Producción:
José M. Sacuedo
Conducción:
Patricia Beltrán Bustamante
Guillermo Bernal Martínez



José M. Saucedo
EDITOR EN JEFE
www.atomix.vg/blog/azevrec

CARTA EDITORIAL

GÉNEROS FAVORITOS:
AVENTURA
ACCIÓN
ROMPECABEZAS

JUGANDO:
NINTENDOGS
BURNOUT LEGENDS
SHADOW OF THE COLOSSUS
MEGA MAN ZERO 4

¿Qué es lo que un jugador espera de una revista de juegos? ¿Reseñas? ¿Noticias? ¿Entrevistas? ¿Trucos? ¿Guías? Desde que el medio se empezó a formalizar a finales de la década de los ochenta, y ahora que tenemos tanta información en Internet que nadie sabe qué hacer con ella, la primera pregunta que encontraron en esta editorial sigue presente. Somos muchos quienes hemos intentado darle una respuesta exacta a esa cuestión, pero en México, realmente han sido pocos quienes la han encontrado y mantenido vigente. ¿Por qué?

-"ATOMIX SE ENFRENTA AL MERCADO LATINOAMERICANO CON UNA NUEVA DIRECCIÓN EDITORIAL"-

El deseo de repetir las fórmulas editoriales norteamericanas, y la sobrevaloración del mercado japonés han sido las principales distracciones para encontrar un formato que realmente defina al jugador mexicano como tal, tanto del lado de quiénes generan la información como de quién la recibe. A pocos meses de cumplir siete años de existencia, Atomix se enfrenta al mercado latinoamericano con una nueva dirección editorial, encaminada a buscar la respuesta a esas preguntas, con la plena intención de responderlas y así, darle al mundo una imagen real acerca de quién es el videojugador mexicano. Eres bienvenido a esta nueva etapa en la historia de Atomix y prepárate, que para un nuevo mundo, con nuevas consolas, controles y modos de juego, las cosas sólo pueden mejorar.

EL STAFF OPINA



www.atomix.vg/blog/ice

JAVIER LÓPEZ "ICE"
DIRECTOR DE ARTE

GÉNEROS FAVORITOS:
DE SOBREVIVIR
DE GUERRITAS
DE PERREAR
DE CONQUISTAR

JUGANDO:
LOST IN BLUE
ADVANCE WARS: DUAL STRIKE
NINTENDOGS
AGE OF EMPIRES III

Por fin, el control del Revolution ha sido mostrado y para no variar, Nintendo tiene un As bajo la manga. Ya me imagino jugando el Mario 128 ¡con una mano! A eso yo le llamo creatividad, ingenio y darle en la torre a la competencia; sin duda alguna esto será el parte aguas en la siguiente generación de consolas. Será mejor que Microsoft, Sony y cualquier otra compañía que se quiera poner con Sansón a la patadas se prepare, porque Nintendo está por iniciar una gran Revolución.



EUMIR HERNÁNDEZ "KANCHI"
EDITOR SECCIÓN ANIME

GÉNEROS FAVORITOS:
ACCIÓN
DRAMA
COMEDIA

VIENDO:
DENSHA OTOKO
INITIAL D - 4TH STAGE
NARUTO
EUREKA 7

Hace unas semanas nació un nuevo vicio para mí: Densha Otoko, concepto que conocí a través de su versión J-Drama y que ahora me tiene leyendo su manga, además que ha creado la necesidad de buscar y comprar su libro. ¿Qué tan interesante puede ser? Mucho, ya que logra el mismo efecto que Otaku no Video; provoca una justa revaloración al hobby, ya que es muy fácil encerrarse en ellos y perder todo contacto con la realidad.



JAVIER FLORES "V3N0M"
COLABORADOR INTERNO

GÉNEROS FAVORITOS:
ACCIÓN
DEPORTES
CARRERAS

JUGANDO::
FORZA MOTORSPORT
WINNING ELEVEN 9
RAINBOW SIX LOCKDOWN
BURNOUT REVENGE.

Atomix evoluciona y presenta cambios que, en mi opinión, reforzarán y mejorarán esta publicación. Este número muestra, además de la información acostumbrada, un reporte de lo sucedido en el Tokyo Game Show, evento que sin duda será recordado por la presentación del control de la nueva consola de Nintendo. Varias compañías mostraron cosas interesantes, como el trailer de MGS 4, pero lo que robó la atención fue la innovación incluida en el mando del Revolution. ¡Ya quiero verlo en acción!



ROBERTO A. LÓPEZ "WESKER"
COLABORADOR EXTERNO

GÉNEROS FAVORITOS:
RPG
CARRERAS
AVENTURA

JUGANDO
HALO 2
BURNOUT REVENGE
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
LUMINES

Algunos aseguran que el TGS fue más impresionante que el E3, puesto que por fin vimos el control del Revolution y el espectacular video MGS4, pero de ahí en fuera, casi todo lo demás fueron puros anuncios de títulos que ya conocíamos. La siguiente generación está a la vuelta de la esquina, pero no por eso hay que olvidarnos de clásicos que siguen vigentes como el Castlevania, que ahora no sólo llega al PS2 y al Xbox, sino también al Nintendo DS y de la mejor manera.



SOCOM 3
U.S. NAVY SEALs





PlayStation 2





OBJETIVOS EN PUERTA

CONOZCO ATOMIX DESDE SUS PRIMEROS NÚMEROS Y QUISIERA SER DE LOS MUCHOS QUE APOYAN SU PROGRESO. CLARO, LO MEJOR ESTÁ POR VENIR O AL MENOS ASÍ DEBERÍA SER EN TODAS LAS COSAS QUE HACEMOS BIEN. COMO ESTUDIANTE DE LENGUAJES AUDIOVISUALES PUEDO ENTENDER LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN, POR ESO APLAUDO SU ESTILO VISUAL (QUE ME PARECE EXCELENTE), PERO TAL VEZ NO MUCHOS ESTÉN CONCIENTES DEL AVANCE DEL NIVEL DE CALIDAD EDITORIAL, PUESTO QUE A MI PARECER HA MEJORADO SIN QUE LA MAYORÍA DE LOS LECTORES ESTÉN CONCIENTES DE ESTO (LO HE VISTO, CONOZCO MUCHOS JUGADORES QUE COMPRAN LA REVISTA) PERO NO ESTOY DICIENDO QUE SU ESFUERZO SEA EN VANO. LA VERDAD ME PARECE MUY TRISTE LA SITUACIÓN DE LOS FANÁTICOS DE ATOMIX, QUE ANTE EL CRECIMIENTO DEL STAFF, CON UN EDITOR FIJO EN EU Y JAPÓN (QUE ES UN CAMBIO EVOLUTIVO, COMO BIEN ESCRIBE LUIS D. MIRAMONTES, EDITOR EN JEFE), LOS FANÁTICOS AUN SE FIJEN EN EL NÚMERO Y EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES QUE APOYAN CADA ARTÍCULO O BIEN, SE GUÍAN POR EL MORBO, COMO UN LECTOR QUE APARECIÓ EN LA SECCIÓN DE CARTAS FELICITÁNDOLOS POR EL "BABE REPORT" Y POR QUE AL FIN SU "COCHINA" IMAGINACIÓN SE VIO SATISFECHA AL CONOCER A FOXY & SLUT, ADEMÁS DE PREGUNTAR QUE SI LAS CHICAS DEL DOAXBV PUEDEN VERSE TOPLESS (Y ASÍ ES COMO NOS DAMOS CUENTA QUE EL CHICO TIENE DOS MOSCAS VOLANDO EN DONDE SE SUPONE QUE LA GENTE TIENE CEREBRO). NO DIGO QUE SE DEBA "ABARATAR" EL CONTENIDO PARA ATRAER A CUALQUIERA PARA VENDER MÁS, SINO QUE NO HAY QUE AFLOJAR EL PASO EN LA CONSTANTE BATALLA DE LA INNOVACIÓN Y EL PROGRESO. LES RECUERDO LAS MISMAS PALABRAS CON LAS QUE COMIENZA JOSE M. SAUCEDO EN LA SECCIÓN NINTENDO DEL NO 67: "HAY UNA GRAN DIFERENCIA ENTRE CRECER Y DESARROLLARSE", DONDE CRECER ES SOLO MULTIPLICARSE. DEFINITIVAMENTE NO CREO QUE ESA SEA LA META DE LOS REALIZADORES DE ATOMIX, SINO DESARROLLARSE Y CONTINUAR EVOLUCIONANDO ESTA MAGNIFICA REVISTA PARA LOGRAR REPRESENTAR LA IDEOLOGÍA DE UN VERDADERO VIDEOJUGADOR, AQUEL QUE NO ES ÚNICAMENTE VISUAL SINO QUE TIENE UNA VERDADERA PASIÓN POR LOS VIDEOJUEGOS.

Sekenkiny Ken Kiseny
sekenkiny@hotmail.com



SEK:

De la extensa cantidad de reclamos, solicitud de trucos, datos de Chocolatito y exigencias, además de muchos otros ofendidos que nomás siguen sin entender el chiste de la primera entrega de los Expedientes ATX, nos alegró mucho recibir una carta como la tuya, ya que comenta muchos de los puntos que se venían planeando desde hace varios números y que ahora, con el cambio de dirección editorial, empezarán a hacerse presentes en Atomix. Aunque las publicaciones mexicanas sobre videojuegos han pasado por muchas etapas, hasta ahora no habíamos tenido la oportunidad de ver una sola que buscara identificarse verdaderamente con el público al que están dirigidas y el mercado en el que se encuentran, quizá por lectores como los que comentas en tu correo o por otros, más clavados, que quieren ver en Atomix a otra revista que no es la que tienen en sus manos. La nueva etapa de esta publicación, la cual inicia con este número, tiene planeados muchas cosas nuevas no sólo para nuestros lectores, sino también para la industria que representa. Digo, antes de llegar a esa sobrevalorada "objetividad" que muchos nos piden, pero que no son capaces de ver –como bien lo comentas en tu carta- hay muchos otros elementos qué tomar en cuenta y que se deben empezar a mostrar, no con la intención de regresar esta revista a sus "años dorados" como lo mencionan algunos, sino para superarlos.

BUSCANDO EL HILO NEGRO

ANTES QUE NADA, QUERÍA FELICITARLOS POR EL ESFUERZO QUE REQUIERE CREAR UNA REVISTA COMO ATOMIX, ESO DE VERDAD ES DE ADMIRARSE; SIN EMBARGO HAY MUCHOS CONTRAS QUE ESPERO QUE RECTIFIQUEN, PUES HACEN VER A SU REVISTA COMO FANZINE POPULAR HECHO POR NERDS AMANTES DE GOKÚ, Y COMO DEBE SER SIEMPRE QUE SE CRITICA, SUSTENTARÉ MIS OBSERVACIONES Y TRATARÉ DE SER LO MÁS OBJETIVO POSIBLE. PRIMERO ES MERECIDO DARLE UN TACHE AL EDITOR EN JEFE, PUES LA ORTOGRAFÍA DE LA REVISTA Y LA REDACCIÓN ES PÉSIMA. DE IGUAL MANERA, EL DISEÑADOR GRÁFICO TIENE ALGUNOS ACIERTOS, PERO EL CONTEXTO DE LA REVISTA ES SIEMPRE EL MISMO. NO IMPORTA SI ESTAMOS LEYENDO SOBRE EL MEJOR JUEGO O EL PEOR, AMBOS LLEVAN EL MISMO LAYOUT MONÓTONO. NO COPIEN A REVISTAS COMO GAMEPRO Y EGM, LAS PERSONAS QUE TRABAJAN EN ELLAS SON PROFESIONALES DE LA INDUSTRIA, ES POR ESO QUE SE ATREVEN A CALIFICAR UN JUEGO, A MI NO ME INTERESA SI USTEDES LE PONEN 4.0 AL JUEGO QUE HE ESTADO ESPERANDO DESDE HACE TRES AÑOS, PERO PARECE QUE BUSCAN LOS DEFECTOS DE LOS JUEGOS ACORDE A SUS GUSTOS Y LO PEOR ES QUE ESO SE NOTA MUCHO. LES RECOMIENDO CHECAR PÁGINAS COMO GAMESPOT.COM Y GAMETRAILERS.COM, DONDE JUEGOS QUE USTEDES CALIFICAN COMO MEDIOCRES O MALOS, AHÍ LOS CALIFICAN DE UNA FORMA MÁS OBJETIVA POR CONTENIDO GRÁFICO, JUGABILIDAD, HISTORIA U ORIGINALIDAD. OTRA CRÍTICA ES QUE SE NOTA MUCHO LA LÍNEA DE LA REVISTA, Y SE VE QUE HASTA LOS ENCARGADOS DE SONY Y NINTENDO SON PALEROS DE MICROSOFT. ES VERDAD QUE EL XBOX SALIÓ DESPUÉS Y TIENE UNA MÁQUINA DE GRÁFICOS MÁS POTENTES, Y A VECES, SORPRENDENTES, PERO ESO NO QUIERE DECIR QUE TENGA MEJORES JUEGOS, Y PARECE QUE EL XBOX 360 NO VA A SER MUY DIFERENTE. CUANDO FUE EL E3 CRITICARON QUE SONY USÓ UN VIDEO Y QUE NO ERA EN TIEMPO REAL... QUIERO SABER QUÉ CUENTO SE VAN A INVENTAR DESPUÉS DEL TOKYO GAME SHOW Y EL ESPECTACULAR JUEGO DE MGS4 QUE SE MOSTRÓ POR PARTE DE KOJIMA EN TIEMPO REAL, DEJANDO VER AL XBOX COMO UN ATARI, Y SI COMPARAMOS EL 360 CON EL SORPRENDENTE REVOLUTION BUENO, CREO QUE DEBEN ANALIZARLO. SEGURAMENTE LES MOLESTARÁN MIS CRÍTICAS, PERO LES PIDO POR FAVOR QUE ANTES DE TIRAR ESTA QUEJA, HOJEEN Y LEAN DETENIDAMENTE SU REVISTA, COMPAREN CON OTRAS, VISITEN SITIOS Y VERÁN QUE NO ESTOY INVENTANDO COSAS POR MOLESTAR, SINO PORQUE ME GUSTARÍA QUE CUIDEN ESOS DETALLES. SIN MÁS POR EL MOMENTO, LES MANDO UN SALUDO.

Jorge Eduardo Badía
irot27@gmail.com

JORGE:

Realmente no entiendo cómo esperas que uno pueda tomar tu crítica en serio si antes de que llegues a un punto nos dices que no te importa qué escribimos, o cómo calificamos un juego. De igual forma pides que no copiemos a otras revistas y al mismo tiempo nos recomiendas ver lo que hacen en sitios de Internet. ¿Cuál es tu idea? Atomix no busca copiar ningún formato americano u oriental, al contrario, estamos en una etapa para terminar de formarnos una identidad propia, nacional y orientada al público mexicano, por lo que en más de una opinión que se lea de alguna forma en otra parte del mundo, aquí la encontrarás analizada desde otro punto de vista, lo cual no es algo malo ni mediocre, es diferente y por ende, más formativo para el criterio de cualquier videojugador. Desde hace unos números, los juegos importantes de cada sección llevan un diseño especial que los aparta del resto de las reseñas (por si no lo habías notado) y, finalmente, todo el mundo nos acusa de ser 'paleros' de Nintendo, Sony o Microsoft por igual, lo que significa que sí estamos logrando esa 'objetividad' editorial que hemos estado buscando desde hace tiempo, por lo cuál, las acusaciones de ese tipo nos tienen sin cuidado. Gracias por tu carta y de antemano comentamos que todas las críticas se leen, y aunque no lo quieran creer, en más de una ocasión son tomadas en cuenta. Y sino lo creen, esta sección ni siquiera existiría.



MÁNDANOS TUS PREGUNTAS, DUDAS O SUGERENCIAS A:

+ cartas@atomix.com.mx

++ Paseo del Pedregal #781, Col. Jardines del Pedregal, Del. Álvaro Obregón, CP. 01900

EXIGENCIAS

¿QUÉ TAL SEÑORES DE ATOMIX? POR CUESTIONES DE TIEMPO LES HE ENVIADO POCOS CORREOS DE CRÍTICA CONSTRUCTIVA, PERO A VER SI EN ESTA OCASIÓN SE DIGNAN A RESPONDERME. YO CREO QUE ENTRE SUS DIVERSAS ACTIVIDADES TAMBIÉN ESTÁ LA DE RESPONDER LAS INQUIETUDES, CRÍTICAS O DUDAS QUE TENEMOS LOS VIDEOJUGADORES. HACE ALGUNAS SEMANAS ENTRÉ A SU PAGINA DE INTERNET Y LEÍ QUE ALGUNOS DE LOS LECTORES ESTÁN INCONFORMES CON EL TRABAJO QUE ESTÁN HACIENDO, Y ME INCLUYO ENTRE ELLOS. ME PARECIÓ BUENA IDEA INCLUIR UN POSTER, PERO LO QUE NO ME AGRADO FUE SUBIRLE EL COSTO. ¿POR QUÉ? ¿NO SERIA MEJOR QUITAR ALGUNAS SECCIONES QUE NO TIENEN GRAN RELEVANCIA COMO LA DE SÓLO JAPÓN, EL ESPACIO QUE TIENEN FOXY & SLUT CON SUS PLÁTICAS TONTAS O LA PUBLICIDAD? PIENSO QUE LO ANTERIOR ES UNA PERDIDA DE ESPACIO. POR OTRO LADO, ¿A QUIÉN LE INTERESA EL ANIME? ¿ESTA AHÍ SOLAMENTE PORQUE LAS IMÁGENES O DIBUJOS ESTÁN SEMIDESNUDAS Y A ALGUNOS LES EXCITA ESO? CREO QUE TAMBIÉN ES PERDIDA DE ESPACIO. ¿POR QUÉ CUANDO CRITICAN SU TRABAJO ESTÁN A LA DEFENSIVA? SEPAN ACEPTAR ERRORES Y CORREGIRLOS, PORQUE SI SIGUEN CON ESA ACTITUD NO LLEGARAN A NINGÚN LADO. AHORA, SI LOS CONDUCTORES TIENEN UN ESPACIO EN LA REVISTA, QUE HAGAN BIEN SU TRABAJO, SI ES UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS, QUE HABLEN DE ESO, NO DE TONTERÍAS, DE LO QUE HICIERON EL FIN DE SEMANA, DE CUÁL VA A SER EL APODO DEL KIWI O QUÉ TANTO COME LA CHOCOLATE, COSAS ASÍ NO SON DE INTERÉS PARA NOSOTROS. ¿QUIÉNES SON FOXY Y SLUT? ACASO SON DOS CHICAS FRESAS TONTAS QUE SE CREEN MUY EXPERTAS EN EL TEMA Y NO SABEN NADA, CON COMENTARIOS MUY FUERA DE LUGAR Y DE MUY MAL GUSTO. EN LA REVISTA "H PARA HOMBRES" NO. 74 SACARON UN MUY BUEN ARTÍCULO TITULADO "LAS CONSOLAS QUE YO AMÉ", EL CUÁL FUE ESCRITO POR SUSANA TAMAYO. A VER SI SE PONEN EN CONTACTO FOXY & SLUT CON ESTA PERSONA Y APRENDEN ALGO DE ELLA. CON RESPETO AL ESPACIO QUE TIENEN CADA CONSOLA EN SU REVISTA, ¿DÓNDE ESTA EL DEL XBOX? YO SE QUE LA CONSOLA NO TIENE MUCHOS JUEGOS, PERO PUEDEN HABLAR DE JUEGOS ANTERIORES Y SI NADA MAS LA VAN A SACAR POR COMPROMISO, COMO DICEN USTEDES, MEJOR NO PUBLIQUEN NADA. PORQUE ME PARECE INJUSTO QUE SE LE DE MUCHO MÁS ESPACIO AL NDS, GBA Y PSP. POR ÚLTIMO Y YA PARA TERMINAR HAY COSAS QUE DESDE LUEGO HAY QUE DESTACAR Y FELICITAR POR EJEMPLO: AL SEÑOR ARTEMIO URBINA POR SU ARTÍCULO DE 'UNREAL 3 -EL MOTOR DE LA NUEVA GENERACIÓN', A LUIS MIRAMONTES Y ARTEMIO URBINA POR EL DEL PLAYSTATION 3 Y A AKIRA POR EL DEL XBOX 360, A RICARDO RENTERÍA POR SU ESPECIAL SOBRE AGE OF EMPIRES III, ALFREDO FONSECA POR SU RESEÑA DE TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Y A BRUNO PELÁEZ POR SU TEXTO SOBRE LOS 25 AÑOS DE PAC-MAN.BUENO AL PARECER ESO ES TODO Y ESPERO QUE RECUPEREN LA OBJETIVIDAD QUE TENÍAN COMO EN LOS PRIMEROS NÚMEROS, YA QUE POR NOSOTROS ES QUE USTEDES ESTÁN EN DONDE ESTÁN Y SIN NOSOTROS USTEDES NO SERÍAN NADA, COMO SE LOS DIJE ANTERIORMENTE: ACEPTEN SUS ERRORES Y CORRÍJANLOS.

Jorge Edmundo Martinez Montañez
edmundo635@hotmail.com

JORGE:

Uno de los principales problemas que tenemos con las cartas que presumen ofrecernos una "crítica constructiva" es que, o son escritas por fanáticos cuya idea de la objetividad es que sólo ellos tienen la razón, o por los que tienen la esperanza de que con descalificarnos o agredirnos podrán hacer más evidentes los puntos que nos quieren demostrar. Si, aceptamos que las columnas que tuvieron en algún momento Patricia Beltrán y Kiwi fueron malas, pero esto se mejoró en los últimos números de sobremanera, si no lo leíste fue por decisión tuya. Por otro lado, ¿en serio crees lo que tu mismo escribes sobre Foxy & Slut? ¿Acaso crees que insultándolas te harán más caso? ¿Qué no es obvio que estos personajes tienen una razón de ser específica en Atomix, al igual que ByteME? Sobre la situación del Xbox, la sección está presente porque es parte de Atomix, y a través de ella se presentan los juegos exclusivos que salen mensualmente para la consola. Obviamente si la sección es chica es porque salen pocos juegos para ese sistema, pero la consola no está muerta y por ello no podemos quitarle su parte en la revista. Me llama la atención que pidas objetividad y la desaparición de secciones "inútiles", mientras que, con tal de tener viva y amplia la sección de Xbox quieras que hablemos de temas viejos. Atomix es una revista multi-consolas y por ende se le da el espacio requerido por cada una de ellas según sus lanzamientos. Como bien dices, aquí estamos por nuestros lectores, y así como hay fanáticos del Anime y del Xbox, hay también del Nintendo DS y el PSP, por lo que para darle gusto a todos, siempre habrá cosas que puede que no te parezcan a ti, pero no por eso están mal. Finalmente, si supieras cómo funciona el medio editorial en cualquier parte del mundo, te darías cuenta que quitar publicidad para meter un poster es una recomendación absurda en toda la extensión de la palabra. Gracias por tu carta.

VENCIENDO CORAZONES

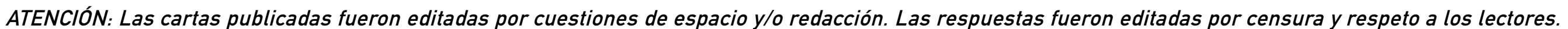
SÓLO ESCRIBO PARA MANDARLES SALUDOS Y PARA VOLVERLES A PREGUNTAR UNAS DUDAS QUE TENGO DEL JUEGO KINGDOM HEARTS. EN EL MUNDO DE AGRABAH APARECE UN CENTINELA DE CUATRO BRAZOS QUE PONE UN HECHIZO SOBRE SORA Y LE IMPIDE USAR MAGIA, ¿CUÁL ES LA ESTRATEGIA PARA VENCERLO? EN LE MUNDO DE PETER PAN, CERCA DEL BIG BEN, APARECE UNA ESPECIE DE FANTASMA DE COLOR NEGRO AL CUAL NO TENGO LA MÁS MÍNIMA IDEA DE CÓMO GANARLE. APRECIARÍA MUCHO SU AYUDA, YA QUE EN POCO TIEMPO SALDRÁ EL KH2 Y NO ME GUSTARÍA EMPEZARLO SIN HABER ACABADO EL PRIMERO.

Israel Ayala Molina
armax10@hotmail.com

ISRAEL:

En Agrabah, Kurt Zisa ataca de dos formas y después se mueve contra ti en cuatro patrones diferentes. Cuando no te permite usar magia evítalo y si puedes, atácalo con tu KeyBlade, y cuando te aleja y pone su escudo, aviéntale hechizos. Te recomendamos usar el summon de Bambi para recuperar energía rápidamente, así como la magia de Thundaga para hacerle más daño; recuerda usar Aero sobre ti para moverte más rápido. El fantasma que aparece en Londres tiene un corazón en la parte inferior, dependiendo del color que éste tenga es la magia con la que podrás atacarlo (rojo es fuego, amarillo es trueno, azul es hielo y blanco es cualquiera de las anteriores). No intentes pegarle porque será inútil. Estos dos jefes, al igual que el Titán de Hielo y Sephiroth son enemigos extras y el reto de vencerlos no afecta el final. Si quieres empezar bien la segunda parte de Kingdom Hearts, debes checar el título de Chain of Memories que apareció en el GBA, ya que su historia presenta muchos hechos y personajes que aparecen en la secuela que saldrá a mediados del año que entra en el PS2.





ATENCIÓN: Las cartas publicadas fueron editadas por cuestiones de espacio y/o redacción. Las respuestas fueron editadas por censura y respeto a los lectores.



PLAYGROUND MUESTRANOS DÓNDE JUEGAS

cartas@atomix.com.mx







1 Hola, aquí les paso las fotos de mi PlayGround, saludos a todos desde Los Cabos. Felicidades la revista, está muy chida y que bueno que tienen un espacio como éste para que los fanáticos de las consolas puedan dar a conocer lo poco o mucho que pueden llegar a juntar.

ADOLFO SÁNCHEZ
ATTORNEY_ASR@HOTMAIL.COM

2 ¡Hola Atomix! Aquí les mando las fotos de mi cuarto favorito, el de los videojuegos. Espero que les guste y algún día pueda salir en la revista, sería una gran honor que me tomen en cuenta.

JONATHAN CERÓN
CHANFLAIS2002@HOTMAIL.COM

3 ¿Qué hay cuates de Atomix? Aquí les mando una foto de "ore no playground". Su revista está ch*ng*n*, pero ya pongan un poster.

LUIS FERNANDO VALDEPEÑA
SHAMAN_KINGU@HOTMAIL.COM



Cesan a Galindo
Destituyen a técnico de Chivas por diferencias con la directiva
Deportes

Frenan sexy campaña
El gobierno de Guerrero pidió cancelar la campaña de protección a las tortugas "para no ofender a nadie".
Estados (20A)

REFORMA
CORAZÓN DE MÉXICO

Tienen azucareros dulces beneficios

Terrones de azúcar
36
60
45 a 60

Pintan Sodi y Castañeda para Gobierno del DF
¿Por quién votaría?

Se dan vuelo IFE y partidos
Un voto carísimo

'Operan' marines en el DF
Nacional (8A)

Da Romano señal de vida

Nacional (5A)

Rectifica Embajador Garza

¡EXTRA! ¡EXTRA!

EN EL ESCÁNDALO QUE SE HA ORGANIZADO ALREDEDOR DEL GHOST RECON 3 HAN OPINADO POLÍTICOS, FILÓSOFOS, POLICÍAS, PEDAGOGOS, JUGADORES Y REPORTEROS DE NUESTRO PAÍS, DEMOSTRANDO EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS LO POCO QUE CONOCEN ACERCA DEL TEMA.

AFORTUNADAMENTE PARA ALGUNOS, EL VERDADERO GANADOR DE ESTA POLÉMICA HA SIDO UBISOFT, QUIEN HA LOGRADO UNA PROMOCIÓN TAN GRANDE EL JUEGO, QUE NINGUNA CAMPAÑA DE PUBLICIDAD SERÍA CAPAZ DE PAGAR. ¡HASTA SALIÓ EN LA PORTADA DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO!



ANNA WAINSCOAT

El pasado mes de agosto llegó a su fin el concurso "The Quest for Antonia", en el cual se buscaba a la chica que más se pareciera a la reina de Everquest II. La ganadora fue Anna Wainscoat, de 21 años de edad, quien además de ser coronada como reina también nos deleitará la pupila en la siguiente edición de la revista Staff, y estamos seguros que dará mucho de qué hablar pues también ganó un contrato para modelar. Este tipo de concursos comienzan a volverse populares, ¿recuerdan cuando Square organizó algo similar en la búsqueda de la chica más parecida a Aya Brea?



ARTURO BORJA "INU"
EDITOR AT LARGE - TOKIO

GÉNEROS FAVORITOS:
RPG
PELEAS
AVENTURA
RPG

JUGANDO:
LUMINES
WINNING ELEVEN 9
MINNA DAISUKI:
KATAMARI DAMACY
CHRONO TRIGGER

JAPÓN ESTÁ A LA BAJA

Se nota que muchas de las grandes compañías le están dando preferencia al E3, cuando otras prefieren dar avances de sus próximos estrenos en eventos privados, como es el caso del Square-Enix party, y los múltiples eventos que realiza Namco alrededor del año. Tal parece que estar aquí es solo por compromiso. El mayor acontecimiento del evento fue la presentación del Control del Revolution, después de todo. No me lo tomen a mal, el control esta padre y posiblemente sea lo mejor desde que se invento el ratón, pero apenas si le dio algo de más notoriedad al TGS, que supuestamente se conjura como "el evento" que todo jugador en Asia-Pacifico espera. Digo, ni siquiera se pudo jugar el PS3.

Para ser el equivalente al E3 uno realmente esperaría más. Estrenos, eventos exclusivos, regalitos que no fueran abanicos de papel. Tal vez se terminó la novedad y esto sea lo que los matrimonios llaman "la llamarada baja y estable", cuando comparan el fuego de la luna de miel. Ciertamente la luna de miel parece haberse terminado para las compañías niponas. Los expositores extranjeros, en cambio, parecen tener más y más fuerza cada vez (este año con las participaciones de Microsoft, Gravity, Pantagram y Gung-Ho... nótese el poder sur-coreano), mientras que los locales poco a poco hacen de sus booths un simple playground, algo con que bajar a nuestro mortal plano y agradecer a sus los clientes, a sus fanáticos, con un preview de lo que vendrá.

No quiero decir que la orgía digital que fue ese fin de semana no fue satisfactoria. Lo fue. Las edecanes mostraron más piel, el booths del Xbox 360 fue elegante y moderno, y Sony con sus pseudo-religiosos booths tampoco dejo de impresionar. El evento se siente maduro, solo esperemos que no llegue al pabellón de geriatría muy pronto. Después de todo, Japón es un jugador vital en el arte interactivo, y merece tener su casa propia.

El Tokyo Game Show terminó. Prácticamente lo más importante se presento el viernes, el resto fue un recursivo ir y venir de otakus, gamers, edecanes y pies adoloridos. Los días previos al TGS sólo sirvieron para acumular tensión. Microsoft estaba afinando su ataque, Sony no decía nada inesperado y Nintendo, cuyas presentaciones en este evento se cuentan con los dedos de una mano, solamente dijo a principios de semana que presentaría el control del Revolution.

Microsoft seguramente esperaba algo así y antes de que alguien le robara la atención, un día antes del arranque oficial del evento, la compañía presentó el Xbox360 a la prensa. Por otro lado, Sony no trató de crear más expectativa con el PS3, dejó que la katamari creciera apoyándose en la masa y velocidad que obtuvo en el pasado, por lo que mejor se enfocó en sus dos joyitas del mes, Winning Eleven 9 y el elegante PSP Ceramic White.

Robert Bach, condecorado veterano de Xbox, dio parte del discurso de apertura. Lo que mostró fue un remix de lo que se vio el día anterior, pero ahora con tono evangélico. La respuesta del publico fue tibia. Al bajar del estrado rápidamente se prepararon cámaras y micrófonos. Claramente, la razón por la que tanta gente llegó temprano a este foro no para ver langostas en alta definición, sino para apartar lugar para escuchar a Iwata-dono, y su llamado a la revolución.

A comparación de la energética presentación anterior, Iwata presento números. Explicó que el éxito de la serie Famicon Mini para el GBA era algo que no le debía sorprender a nadie, que todo se basaba en el modo de juego, lo que explicaba porque la serie "Touch! Generations" (de la que salió Nintendogs) continua vendiéndose constantemente semanas después del lanzamiento. El modo de juego y las nuevas formas de interactuar es la base de todo. El control... ¿porque tiene que ser algo tan complicado? ¿Por qué debe ser algo que se tenga que tomar con las dos manos?

En menos de dos minutos el vídeo presentado destrozo la concepción de lo que es era un Control ya que no necesita dos manos para una gran cantidad de juegos. La mayor excusa de los no-gamers se terminó. Hideo Kojima lo dijo muy claro en el vídeo mostrado, "me la partieron!". Este concepto rompió el molde, y con él, uno más de los limites que se ponen ante la inmersión necesaria para disfrutar un juego. Iwata fue despedido con una ovación de pie.

Ya nadie se acordaba de que casi una hora antes se había visto Gears of War, o decía palabra sobre las capacidades multimedia del Xbox. La mente estaba ocupada en imaginar un verdadero juego de Star Wars, en salivar a la precisión que podrán tener en los FPS para la consola. ¿Alguno de ustedes no?













SÓLO JAPÓN

POR: INU

BIENVENIDO A LA SECCIÓN DE SÓLO JAPÓN, DONDE TENEMOS DETALLES O HECHOS CURIOSOS DE AQUEL PAÍS, ASÍ COMO UNO QUE OTRO ÍTEM U OBJETO QUE SÓLO ESTÁ DISPONIBLE EN EL LEJANO ORIENTE.



TELEVISIÓN ADVANCE

¿Quién dice que todas las capacidades multimedia en portátiles se quedan en el PSP? Sí, puedes ver vídeos, y escuchar mp3, pero ¿puedes ver televisión? Con la versión más reciente de este pequeño aditamento, desarrollado por Agatsuma Entertaiment, no sólo podrás ver la TV en tu GBA o Nintendo DS, ya que también podrás conectarle cualquier cosa que tenga salida AV (a tan solo 9,240 yenes, 82.92 USD según San Google). Ahoria sí podrás presumirle a tus primos que puedes jugar Xbox en tu SP.





EL PRODUCT PLACEMENT DEL AÑO

Seguramente muchos ya vieron el teléfono que Cloud carga en la película Final Fantasy VII - Advent Children. Sí, claro, por los anuncios que rolan por Internet, no estoy culpando a nadie. Pues tengo dos noticias, la buena es que ya tiene un año que salió al mercado... la mala, es que sólo funciona en las redes FOMA. El teléfono P900iv cuenta con entrada de memoria SD, tiene precargado avatares de Cloud y Tifa y viene en cuatro colores... el más popular, por supuesto "Cloud Black".

XBOX LIVE EN LA TIENDITA



Japón es uno de los pocos países desarrollados que prácticamente no manejan tarjetas de crédito. Esto ha sido el problema para muchos servicios en línea como PayPal o Xbox Live, ya que son muy dependientes de ella. Con tal de hacer más fácil la aceptación del 360, MS dio su mano a torcer y recibirá subscripciones mensuales pagadas en la tiendita de la esquina como los 7-Eleven.

DISCO JPOP DEL MES



RIO DE EMOCIÓN - DRAGON ASH

Dragon Ash es una banda de rock en el sentido más libre de la palabra. Mezclando cuanto género se les atraviesa, el resultado de su trabajo es una mezcla que suena como si los Héroes del Silencio tocaran a 30 metros de un rave, con letras a cargo de los Beasty Boys, pero en japonés. En realidad, suenan mucho mejor de lo que uno imaginaria, después de todo, Japón es donde nació el delicioso Curry Udon con queso.

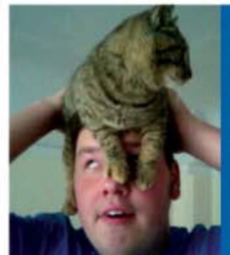
ITEM DEL MES

ANDROIDE DEL HOGAR

¿Quién no ha querido tener un robot en la casa? Ya fuera como compañía o para adjuntarle lásers letales en la cabeza, la idea se quedó muchas veces como algo del futuro. Ahora, el futuro ha llegado... pero sólo si tienes los 1,575,000 yenes (14,128.10 USD) para pagarlo.

Wakamaru, el robot más amarillo jamás soltado al público, habla, lee tu correo, toma dictado y cuida a tus primitos para que no tengas que dejar de jugar Soul Calibur. ¿Vale el riñón que tengas que vender en el mercado negro? ¡Claro! ¡El tuyo y muchos mas!





SAM BISHOP
EDITOR AT LARGE
SAN FRANCISCO, CA.

GÉNEROS FAVORITOS:
RPG
AVENTURA
CARRERAS
ROMPECABEZAS

JUGANDO:
BURNOUT REVENGE
WORLD OF WARCRAFT
HOMEBREW
FREQUENCY

SOY LA AGRESIÓN PERDIDA DE JACK

Si están viviendo fuera, o al norte o sur de la frontera, seguramente aún no han escuchado nada acerca de Jack Thompson. No hay problema, la mayoría de la gente en los Estados Unidos tampoco. Desafortunadamente para algunos jugadores y uno que otro desarrollados, él es la molestia más grande que tienen que enfrentar en su trabajo, día a día. Eso es algo de lo que Thopmson debe estar orgulloso –ser la espina en el costado de los desarrolladores- pero lo más trágico del asunto es que él sólo es la versión adulta del niño que se queja y llora cuando las cosas no se hacen a su modo.



El problema más grande en los casos de Jack (aparte de que el hombre regularmente miente para levantar en armas a políticos que no tienen idea de lo que está pasado), es que ataca a las compañías que hacen los juegos y a veces, a la ESRB, que califica los juegos sin cuestionar las políticas de reforzamiento o los padres que compran juegos sin ver la clasificación y los contenidos especificados en la parte trasera de cada caja.



Jack Thompson

Si fuera el caso de los juegos que fueron comprados por niños en cualquier tienda de videojuegos que hay en los Estados Unidos (algo que ocurre y ciertamente debe ser considerado) estaría bien, pero a Jack le encanta atacar a la gente que hace juegos para adultos. De acurdo a la ESA el promedio de edad de un jugador norteamericano son los 30 años. De acuerdo con el senador Joe Liberman, un hombre que ha confesado estar en contra de juegos con contenido violento y sexual, la ESBR es el mejor sistema de clasificaciones que hay en el mundo del entretenimiento.

Reconocer que los juegos con clasificación M están orientados para personas con 17 años o más es la clave para encontrar el error en la cruzada de Thompson. Estos juegos están hechos para adultos, y mover la barra para cortar a los de 17 años (ya que los juegos para adultos están orientados a los mayores de 18) es más una treta para mantener esos juegos fuera de las tiendas que para proteger a alguien, dado que la mayoría de los vendedores ni siquiera almacenan juegos con clasificación AO. El argumento de estar "protegiendo a los niños" es sólo una de las formas con las que Thompson engaña en su intento de hacerse de más partidarios, especialmente aquellos que no están muy informados de la situación.



*POCO DESPUÉS DEL FIASCO LLAMADO "HOT COFFE" DEL GTA SAN ANDREAS, JACK THOMPSON DIJO QUE EXISTÍA EL MISMO CONTENIDO EN EL GTA VICE CITY, DONDE PODÍAS INGRESAR UN CÓDIGO PARA VER DESNUDOS FRONTALES Y ACTOS SEXUALES EN LOS CLUBS DE STRIPTEASE.

*THOMPSON ALEGÓ QUE EA ESTABA APOYANDO Y PROMOVIENDO LA PORNOGRAFÍA INFANTIL, ASEGURANDO QUE SE PODÍA BAJAR UN PARCHE PARA THE SIMS 2 QUE TE PERMITÍA VER LOS PEZONES, PENES, LABIOS Y VELLO PÚBICO DE LAS MUÑECAS TIPO BARBIE QUE HAY EN EL JUEGO.

*ASEGURÓ QUE SUS PROTESTAS HACIA BULLY, EL PRÓXIMO JUEGO DE ROCKSTAR GAMES, SON LAS RESPONSABLES DE QUE EL JUEGO FUERA RETRASADO SEIS MESES, AUN CUANDO EL TÍTULO NO TENÍA UNA FECHA DEFINITIVA DE SALIDA.

*THOMPSON UTILIZA COMÚNMENTE RESEÑAS ENGAÑOSAS COMO FUENTE PARA SUS RECLAMOS, AUNQUE ÉSTAS RARA VEZ SE BASAN EN EL JUEGO DEL QUE SE HABLA, Y EN EL CASO DE UN ARTÍCULO QUE USO DE IGN.COM, EL PROPIO AUTOR EXPLICÓ QUE EL CONTENIDO DEL JUEGO EN CUESTION ERA PG-13, PERO CLASIFICADO R POR SUS ESCENAS.

No es que este sujeto esté "peleando por nuestros niños" lo que molesta, sino la forma en cómo ha iniciado una cruzada en contra de un medio que no se ha molestado en entender. Al inventar reseñas y citar "reseñas" de productos que están a meses de ser completados, él hace una burla de todo el trabajo que significa poder regular la venta de juegos a menores y al final, los atroces reclamos de Thompson lo han convertido en una caricatura de sí mismo y por ello -sea un caso sólido o no- nadie quiere escuchar al bufón de la corte.



LUIS G. ROIZ
UNIVERIDAD IBEROAMERICANA

GENEROS FAVORITOS

GENEROS FAVORITOS:
ACCIÓN
TERROR
SHOOTERS

JUGANDO:
NINTENDOGS
KILLER 7
KIRBY CANVAS CURSE
DESTROY ALL HUMANS

UNA ENTRADA A LA REVOLUCIÓN DIGITAL

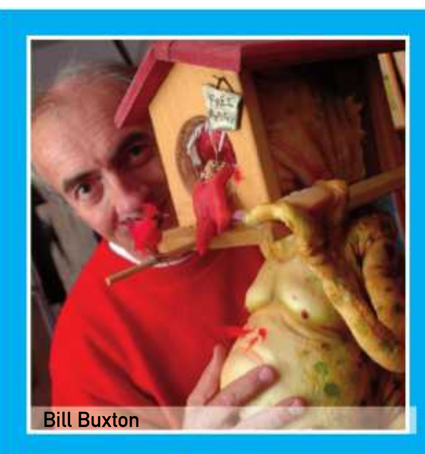
Nintendo parece estar dispuesto a seguir Revolucionando la industria de los videojuegos y el arte, Satoru Iwata, presidente de la compañía, presentó el nuevo control de la próxima generación de consolas en el Tokyo Game Show 2005, y como era de esperarse, causó controversias: ¿Una novedosa forma de atraer nuevos usuarios? ¿Un cambio radical en la manera de jugar? El desarrollo de nuevas tecnologías para la interacción hombre-máquina es una de las nuevas propuestas del gigante de Japón, la interfaz gráfica y el controlador típico de múltiples botones será sustituido por sistemas que usen la interactividad plenamente: controladores de voz, de movimiento y táctiles son sólo el principio de una nueva manera de entender los videojuegos.

El catedrático canadiense Bill Buxton (http://www.billbuxton.com/), científico desarrollador de interfaces para la empresa Alias -creadora de Maya- comenta sobre los problemas que el diseño de interfaces presenta a los usuarios: las máquinas y los dispositivos de entrada las desarrollan ingenieros, no las personas a las que van destinados dichos artefactos. Buxton dice que para que la gente, el usuario común, pueda comunicarse con otro sistema, éste debe de contemplar la experiencia previa del usuario, y eso no sucede con los sistemas de cómputo actuales; las computadoras las pueden usar contadores o animadores 3D, pero el sistema no cambia. Los avances en el desarrollo de tarjetas de video, procesadores, miniaturización, etc, no han sido los mismos con la forma en la que nos comunicamos con las computadoras, y se resumen a sistemas desarrollados en los años 40: monitores y teclado. El nuevo paradigma que presentan los diseñadores de Nintendo hará que la experiencia del juego sea otra, diferente. El usuario del nuevo control del Revolution es aquel que ya dominaba otro aparato, el control remoto, y aprovechará la experiencia previa de uso de un dispositivo que nos es indispensable en los tiempos del zapping y la televisión satelital.

El Nintendo DS y el Revolution son una mera prueba de lo que vendrá: dispositivos que identifiquen el aliento de la persona o el olor, percepciones no sensoriales y estados de ánimo, serán nuevas formas en las que el arte podrá seguirse manifestando.



En este mismo año y en un evento que aparentemente no tiene que ver con los videojugadores, se realizó el festival Ars Electronica 2005 (http://www.aec.at/) en Austria, y ahí se presentó lo que los organizadores del evento artístico denominaron la "vida híbrida", la relación entre sistemas orgánicos y sistemas digitales. Muchas de las exposiciones que se presentaron tienen que ver con los videojuegos y las nuevas formas de interactuar con el arte electrónico. Instalaciones en donde el espectador camina en una plataforma y una pantalla reacciona al ritmo en el que avanza o un bobsled interactivo. ¿El arte copia a los videojuegos? Como comentaba el investigador ruso de medios interactivos Lev Manovich, ¿ha aparecido en el mundo el equivalente al "Nacimiento de una Nación" de D.W. Griffith en los videojuegos? Posiblemente sí, pero a lo mejor no nos hemos dado cuenta.



Bill Buxton









FOXY & SLUT NUESTRAS AGENTES SECRETAS NO SE LO CALLAN

FOXY:
¿Qué pasó Slut?

SLUT:
Pues sigo emocionada con el control del Revolution.

FOXY:
¿El que parece control de videocasetera?

SLUT:
Más bien parece de DVD, es más ligero y estirado.

FOXY:
¡Ay sí! Pero qué mono está, blanquito y delgado. Si no fuera porque es un control podría figurar en mi lista de espera.

SLUT:
Lo mejor es que está conectado con otro que sirve como un apuntador, tienen forma de mango de pistola y sirve para que te muevas más el jueguito… que porque así se hace más divertido, dicen.

FOXY:
Lo que me da miedo es que al parecer, según los videos que nos enseñaron en privado la gente de Nintendo, jugar con eso implicará mucho movimiento y me da miedo despeinarme por lo mismo.

SLUT:
Bueno, pues de todos modos siempre te despeinas con tus actividades cotidianas. Espero que con ese control inventen un juego tipo Castlevania, en donde usemos un látigo pero no sólo para matar vampiros… ¿no crees?

FOXY:
¡Qué buena idea! Yo, la verdad ya necesito renovar mi viejo látigo. Imagínate estar con el control del Revolution como si estuvieras dándole a tope con algo así, será toda una nueva experiencia para todas las jugadoras. Que Sony y Microsoft se agarren de las greñas porque definitivamente, Nintendo está en otro canal.

SLUT:
Sí, es la verdad. Las gráficas y todo eso que presumen el 360 y el PS3 se ven muy padres, pero es como comparar una película "para adultos" y un "juguete de esos". La película sólo se ve y el otro en verdad se siente. No hay punto de comparación.

FOXY:
Por eso creo que el slogan de ese control debería de ser algo así como "Siente el juego".

SLUT:
¡Y vaya que lo vamos a sentir! Ya no aguanto las ganas por tener los controles del Revolution en mis manos.

FOXY:
Claro, y poder jugar algo para varios jugadores con nuestras amigas será una experiencia inolvidable.

NOTA: Si creen que esa plática fue demasiado vulgar y absurda, es porque no la tuvieron que censurar - El Editor



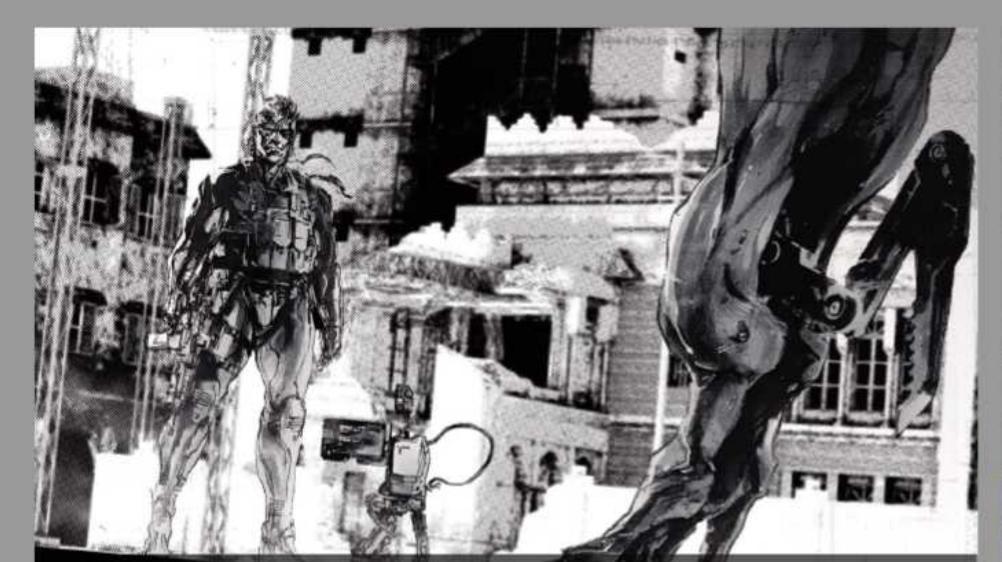
comix

A ver, que no me querían, ¿pero a qué les supieron las ventas del Soul Calibur 2 para el Nintendo nomás porque estaba mi bella presencia?
Una punketa carnavalera y la protagonista de "El Pecado de Oyuki"...
¿En qué clase de juego me metí?
No sea mensa, honolable compañela, es el Duende Bubulín.
¡¡OORALES!! ¡Es Legolas! ¿O es el "Piter Pan"?
O sea, en buena onda, no te pases, ¿sí? ¡Soy una dama!
Anda... no puedo chuparme el dedo...
¡¡OIGA!! ¡¡ESO DUELE!!
AY! AY! AY!
¡Esto es Soul Calibur 3! (creo...).



D.F:
Santa Fe
55.70.87.21
Plaza Loreto
56.16.32.73
Perisur 56.06.52.41
Plaza Cuicuilco
56.65.04.23
Plaza Universidad
56.04.90.05
Pabellon Polanco
55.80.27.74
Plaza Insurgentes
EDO. DE MÉXICO:
Plaza Satélite
55.72.47.34
Interlomas
52.91.96.51
Galerias Metepec
2.32.17.91
Plaza las Américas
PUEBLA:
Angelópolis
22 25 73 65
GDL:
Gran Plaza
31.21.84.62
Centro Magno
36.16.75.08
Galerias
36.73.26.87
QUERÉTARO:
Galerias
2.16.18.89
LEÓN:
Plaza Mayor
7.73.49.19
MONTERREY:
Galerias Valle Oriente
84.86.04.19
Galerias Monterrey
83.33.51.87
Plaza Fiesta San Agustin
83.63.46.59
Tienda Virtual
www.gameplanet.com
EA SPORTS
FIFA 06 SOCCER
PlayStation.2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
$699
$499
GAME PLANET
Las tiendas de videojuegos
mejor surtidas en México

AVANCES



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS P.21

Con la llegada de la temporada alta en el mercado de los juegos de video, los avances se hacen más escasos, pero las reseñas se multiplican cada vez más. Este número no es una excepción, pero no por ello los abandonamos, pues ahora no sólo contamos con lo que podría ser el mejor juego de la serie Need for Speed y dos sorpresas para el PSP, sino también con el esperadísimo Metal Gear Solid 4 para la nueva consola de Sony. La expectativa sigue viva, y esperemos que se mantenga así para cuando salga el juego.



PREY P.22



NFS: MOST WANTED P.23



FINAL FIGHT: STREET WISE P.24



TLOTR: TACTICS P.27



AOE: THE AGE OF KINGS P.27

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

LA GUERRA DE LOS VETERANOS

DISTRIBUYE: KONAMI / DESARROLLA: HIDEO KOJIMA PRODUCTIONS / GÉNERO: ACCIÓN - SIGILO / JUGADORES: 1 / SALIDA: 2006 / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: NA / EXPECTATIVA:







DEBIDO A LA PROMESA DE MOSTRAR UN DEMO GENERADO EN TIEMPO REAL CORRIENDO SOBRE EL PLAYSTATION 3, METAL GEAR SOLID 4 COBRÓ GRAN IMPORTANCIA DURANTE EL TOKYO GAME SHOW. COMO ERA DE ESPERARSE, SE CUBRIERON LAS EXPECTATIVAS TÉCNICAS, SE ABRIERON PREGUNTAS NUEVAS Y SE DIERON A CONOCER POCOS DETALLES DEL CONTEXTO DEL JUEGO.

El trailer comenzó en perspectiva de FPS, haciendo alusión a un cambio de paradigma y jugando con las ideas del espectador. A lo lejos se alcanza a ver la silueta de un enemigo, que de la nada utiliza una forma de combate cuerpo a cuerpo para neutralizar al soldado cuya vista hemos estado siguiendo. Esta silueta es obviamente el personaje principal del juego, que para alegría de muchos es nuevamente Solid Snake. Cabe decir que la respuesta a esta nueva imagen de Snake, ahora mucho más viejo, desgastado y cansado por la batalla, ha causado mucha controversia; en especial por el bigote y la apariencia senil.

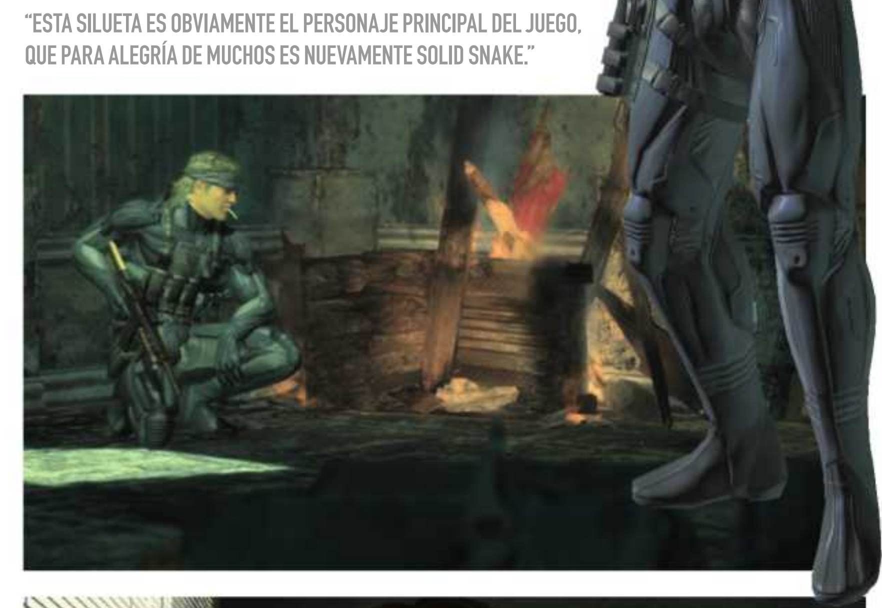
RECUERDOS DE LA BATALLA

El trabajo de detalle es impresionante en los personajes, ambiente y construcciones, creando una atmósfera de guerra y caos. Entre los que se reveló durante la proyección se puede contar con que Snake ahora estará acompañado por un robot que sirve de lazo de comunicación con Otacon; este pequeño compañero es nada menos que una referencia a Metal Gear Mark II del juego Snatcher. Es muy probable que veamos alguna interacción con el PSP utilizando a Metal Gear MK II y el aditamento que Snake lleva a manera de parche sobre el ojo izquierdo (para todos aquellos que creen que es Big Boss, recuerden que él perdió el ojo derecho). La historia se desarrollará "X" años después de los eventos de Big Shell, y lo único extra que se sabe es que hay nuevos modelos de Metal Gear, una mezcla entre Rex y Ray con partes creadas de manera orgánica, que se utilizan como tanques en las batallas que rodean la historia.

NO PLACE TO HIDEO

La dirección está nuevamente a cargo de Hideo Kojima, junto con Murata Shuyo (ZoE 2), y los acompaña Fukushima Tomokazu con la historia. Por supuesto que el equipo de Kojima Productions no aguantó las ganas de poner referencias al procesador Cell del PS3, e incluso al trailer de Kill Zone, además de mostrar cómo podían mover la cámara e iluminación en la demostración de Metal Gear Solid 4. Como era de esperarse, entre los detalles que no se aclararon está la fecha de salida, que muy probablemente no es parte del futuro inmediato. – ARTEMIO URBINA

"ESTA SILUETA ES OBVIAMENTE EL PERSONAJE PRINCIPAL DEL JUEGO, QUE PARA ALEGRÍA DE MUCHOS ES NUEVAMENTE SOLID SNAKE."





PREY

HAY OCASIONES EN LAS QUE PREFIERES NO SER EL HÉROE



DISTRIBUYE: 2K GAMES / DESARROLLA: HUMAN HEAD STUDIOS – 3D REALMS / GÉNERO: FPS / JUGADORES: 1 / SALIDA: MARZO 2006 / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: SI / EXPECTATIVA:





DESDE HACE SIETE AÑOS SE HA TRABAJADO EN PREY, PERO DEBIDO A DIVERSOS PROBLEMAS QUE DERIVARON EN MÚLTIPLES RETRASOS, LA COMPAÑÍA 3D REALMS DECIDIÓ CANCELAR EL PROYECTO. TIEMPO DESPUÉS, BAJO SUPERVISIÓN DE SU DESARROLLADOR ORIGINAL, LOS ESTUDIOS HUMAN HEAD DECIDIERON RESUCITARLO Y ESTÁN CERCA DE TERMINAR ESTE PROMETEDOR TÍTULO.

Prey es un shooter con vista en primera persona donde controlamos a Tommy, un indio americano moderno que fue despedido de su trabajo como mecánico, y desilusionado de la vida decide volver a su tierra a pasar tiempo con su novia Jenny. Repentinamente se ve envuelto en una invasión alienígena, por lo que muy a su pesar decide involucrarse para rescatar a su amada, y de paso, al mundo entero.

REENCONTRANDO LOS ORÍGENES

Quizá suena trillado, pero hay más detrás de esa problemática. Para poder lograr sus objetivos, Tommy deberá buscar en sus raíces y tener un reencuentro consigo mismo, sólo de esta manera descubrirá los poderes que posee. La mística que envuelve el guión del juego está basada en mitología Cherokee, por lo que el personaje tendrá contacto con el espíritu de su abuelo quien le mostrará el camino del aprendizaje.

La invasión a nuestro planeta es llevada a cabo por una enorme nave espacial, compuesta por elementos mecánicos y partes vivientes, la cual recorre la galaxia buscando formas de vida qu capturar para mantenerlas como esclavos. Dentro de la nave encontrarás diversas criaturas, algunas hostiles y otras neutrales con las que deberás luchar para sobrevivir. Además hay que estar al tanto de la misma nave, ya que ésta siente tu presencia y reacciona de diferentes maneras ante tal situación.

Durante tu jornada recibirás diferentes tipos de armas, algunas tradicionales y otras orgánicas alienígenas. Algo que llama mucho la atención son los poderes con los que cuentas, por ejemplo la posibilidad de adoptar forma espiritual y dejar tu cuerpo por unos segundos, así podrás atravesar paredes y pasar desapercibido frente a ciertos enemigos. Otra ventaja es la posibilidad de regresar del mundo de los muertos, literalmente. Cuando eres eliminado en el juego te transportas a un mundo oscuro, repleto de otros espíritus, tendrás cierto tiempo para vencerlos y ganar tu regreso al mundo de los vivos.



"TOMMY DEBERÁ BUSCAR EN SUS RAÍCES Y TENER UN REENCUENTRO CONSIGO MISMO, SÓLO DE ESTA MANERA DESCUBRIRÁ LOS PODERES QUE POSEE"

NO ES LA EXPANSIÓN DE DOOM 3

Este título utiliza el motor de Doom 3, por lo que puedes esperar gráficos sensacionales. Además utiliza innovadoras características del entorno, como la interacción gravitatoria que cambia el peso de las masas en los cuartos dependiendo dónde te encuentres, y que puedes usar a tu ventaja. Debido a esto habrá ciertas ocasiones en que te enfrentes a enemigos de cabeza o de lado, creando situaciones complicadas. La teletransportación también es destacable, ya que la transición es suave y el efecto luce sensacional. Cabe mencionar que el juego contará con modo multiplayer, pero Human Head se ha enfocado más en el modo para uno solo.

Muchos mencionan que Prey no es más que una expansión de Doom 3, pero no es así. A pesar de sus similitudes técnicas, el juego merece ser considerado aparte por su historia y características únicas. Habrá que estar atentos a este título, ya que luce prometedor. – JAVIER FLORES V.







NEED FOR SPEED MOST WANTED

POR SI NECESITABAS MÁS VELOCIDAD

DISTRIBUYE: ELECTRONIC ARTS / DESARROLLA: EA CANADA / GÉNERO: CARRERAS / JUGADORES: 1 - 2 / SALIDA: 15 DE NOVIEMBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: SI / EXPECTATIVA:





DE NUEVO SE APROXIMA A NUESTRAS CONSOLAS LA SERIE RECONOCIDA POR SUS INTENSAS CARRERAS Y PERSECUCIONES POLICÍACAS, AHORA CON UN NUEVO CONCEPTO QUE MEZCLA ELEMENTOS DE TÍTULOS ANTERIORES Y AÑADE NOVEDOSAS CARACTERÍSTICAS QUE DAN COMO RESULTADO LO QUE PROBABLEMENTE SEA EL MEJOR JUEGO DE LA FRANQUICIA HASTA LA FECHA.

Most Wanted estará disponible en todas las plataformas existentes, incluso tendrá presencia en Xbox 360 y portátiles. Entre estas versiones habrá sólo diferencias técnicas, ya que el enfoque principal permanece intacto y se traduce en competir para ganar respeto y dinero, además de evitar ser capturado por las autoridades, ya que así lograrás ser el más buscado.

Tu meta en el modo principal del juego será hacerte de una posición en la lista negra y ser reconocido en el mundo de las carreras ilícitas por tus habilidades al volante. Para lograr esto tendrás que desplazarte por un mundo virtual en el que tendrás que competir frente a frente contra otros pilotos, aceptar y ganar retos, evadir a la policía e impresionar con la apariencia de tu auto.

SER POPULAR TIENE SU PRECIO

Most Wanted está compuesto de elementos que se han presentado en entregas anteriores de la serie, tales como persecuciones policíacas estilo Hollywood, carreras con la problemática de eludir intenso tráfico y por supuesto, la opción de personalizar accesorios de tus coches. La idea de esta combinación coincide con la historia que se presenta, ya que mientras más conocido seas en el bajo mundo debido a tus logros, la policía estará más atenta a tus actuaciones y la dificultad aumentará debido a su mayor presencia.

Los desarrolladores pulen el código de programación para otorgar un producto con una inteligencia artificial realmente avanzada, y han mencionado que además de competidores talentosos quieren que la policía sea realmente una amenaza, para esto se intenta que los oficiales tengan reacciones agresivas contra ti. Destaca que los entornos lucen más interactivos, esto debido a que habrá gran cantidad de elementos destructibles los cuales podrás utilizar para sacar ventaja sobre algún competidor. Hablando de entornos, estos serán de estilos urbanos e industrializados, y podrás competir con luz del sol presente, algo que muchos pedían como alternativa a las típicas carreras nocturnas.



"TU META EN EL MODO PRINCIPAL DEL JUEGO SERÁ HACERTE DE UNA POSICIÓN EN LA LISTA NEGRA Y SER RECONOCIDO EN EL MUNDO DE LAS CARRERAS ILÍCITAS POR TUS HABILIDADES AL VOLANTE."

VELOCIDAD NECESARIA

Una novedad dentro de las opciones de manejo, las cuales conservan el estilo Arcade de la serie, es la conocida como speed-breaker. Con esta característica puedes reducir la velocidad del tiempo y aumentar la respuesta del auto al estilo bullet-time, esto te ayudará a evitar un accidente o ser capturado, pero debes tener en cuenta que es limitado. Triunfos sobre tus rivales te darán puntos que te permitirán comprar más coches, modificar el que posees y participar en más carreras. Hasta el momento hay más de 40 coches de diferentes marcas reconocidas y se esperan aún más para la lista definitiva.

Las versiones para Xbox360, Xbox, PS2 y PC contarán con opción para jugar en línea y se menciona se ha implementado una interfaz más amistosa que permitirá duelos más sencillos a través de la red. Por la diversión asegurada que respalda la serie, la presión de las persecuciones combinadas con la intensidad de las competencias callejeras, y la variedad de modalidades que presenta, este es un título que hay que tomar en cuenta. - JAVIER FLORES V.




FINAL FIGHT: STREET WISE

¿QUIÉN SE ACUERDA DEL JUEGO PARA ARCADIAS?

DISTRIBUYE: CAPCOM / DESARROLLA: CAPCOM / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 1 / SALIDA: ENERO 2006 / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: NO / EXPECTATIVA:





Capcom decidió revivir un viejo juego que salió para arcadias, Final Fight. En éste tomabas el control de Haggar, Guy o Cody, y tu misión era limpiar las calles de cuanto pandillero se te pusiera enfrente. Street Wise, al igual que su antecesor, será un juego de acción estilo “beat ‘em up” (pero en escenarios 3D). Ahora tomarás el control de Kyle Travers, hermano de Cody. En sus tiempos mozos, los hermanos Travers amedrentaban a las pandillas rivales, por supuesto, una banda se cansó de esto y decidió secuestrar a Cody. Kyle, como buen hermano, tendrá que romper caras a diestra y siniestra para hallarlo.

Mientras se avanza en el juego, Kyle participará en varias peleas y mini juegos en los que tendrá que ganarse el respeto de las pandillas. El respeto servirá para acceder a nuevos combos, armas, encontrar pistas del paradero de Cody y lo más importante, recibir la ayuda de personajes que serán controlados por la computadora. También se necesitarán otros dos elementos para ser el mejor en las calles: la tensión y el dinero. El primero mejora el estilo de pelea, y se incrementará mientras más intensas y seguidas sean las batallas. El segundo servirá para comprar armas, información y contratar “guaruras”.

Aunque el modo de juego seguirá la fórmula básica del género: golpear y patear –ya que en Street Wise no podrás saltar-, habrá diferentes métodos de combate: Mano a Mano, Súper Combos, Armas, Instintivo y Counter Time. Los ambientes en 3D estarán muy bien detallados y el jugador identificará rápidamente con qué objetos se podrá interactuar y con cuáles no. Las misiones se dividirán en episodios, cada uno tendrá una complejidad distinta, y a pesar de que estarán llenos de enemigos, no te sentirás agobiado. - JORGE A. SALGADO





DRIVER: PARALLEL LINES



PORQUE DRIV3R A PIE NO ERA DRIVER

DISTRIBUYE: ATARI / DESARROLLA: REFLECTIONS / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 1 / SALIDA: MARZO 2006 / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: NO / EXPECTATIVA:

Driv3r dejó mucho que desear al disminuir la acción automovilística para que el personaje recorriera las calles a pie. Reflections sabe esto y ha decidido reivindicar el nombre de la serie lanzando una cuarta entrega titulada Parallel Lines. En este juego, Tanner, el policía encubierto, entregará la placa, la pistola y las llaves de su auto a la comisaría, pues Driver tendrá un nuevo protagonista.

La aventura de este título ocurrirá en 1978 en la ciudad de Nueva York. En esta ocasión, tomarás el control de un malandrín de 18 años apodado “The Kid”, que con aras de ganar respeto y hacerse de un nombre, deberá cumplir de manera satisfactoria las asignaciones encargadas por el círculo criminal de la Gran Manzana.

El modo de juego cambiará, pues ahora se podrá conducir con “The Kid” libremente alrededor de la ciudad –muy al estilo Grand Theft Auto- para buscar misiones, de las cuales algunas serán opcionales y otras seguirán la historia del título. Las caminatas del antecesor serán reducidas al mínimo, pues aproximadamente el 80% de la acción ocurrirá detrás del volante, teniendo la opción de disparar mientras se conduce. Los coches no serán los únicos automotores que se podrán manejar, también se podrán conducir motocicletas y camiones. Este juego incluirá mini juegos para variar la dinámica. Al concluir cada uno obtendrás efectivo, dinero que servirá para mejorar tu vehículo. ¡Ah sí! podrás meterle accesorios a tu coche.

Gráficamente Parallel Lines es el Driver mejor logrado, pues el diseño setentero de los personajes, los vehículos y los escenarios son nítidos, logrando una gran transición entre luces y sombras. - JORGE A. SALGADO






CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

UNA NUEVA OPCIÓN DE TERROR PARA UNA NUEVA GENERACIÓN

DISTRIBUYE: SEGA / DESARROLLA: MONOLITH PRODUCTIONS / GÉNERO: TERROR – FPS / JUGADORES: 1 / SALIDA: NOVIEMBRE 2005 / CLASIFICACIÓN: M / ONLINE: NO / EXPECTATIVA: 






Durante nuestra visita al E3 tuvimos la oportunidad de ver un buen número de juegos de primera generación para Xbox 360, y si bien la mayoría se veían bonitos o tenían una que otra cualidad interesante, hubo uno que resaltó sobre cualquiera de ellos y fue durante la presentación en el teatro privado de Sega que nos encontramos con lo que pinta para ser el principio de una nueva generación de horror en la siguiente generación de consolas.

Condemned nos pone en los zapatos de Ethan Thomas, un agente de la unidad de crímenes seriales del F.B.I., quien se encuentra un tanto ocupado ya que en últimas fechas el índice de criminalidad y asesinato ha volado por los cielos, las pistas de los casos que se encontraba siguiendo se han enfriado demasiado y entre los asesinatos anteriormente mencionados se encuentra la muerte de dos policías acribillados con su arma. Desde el primer capítulo del juego debemos buscar pistas que nos lleven al verdadero culpable, mientras limpiamos nuestro nombre y pasamos de perseguidor a perseguido.

Según el productor del juego, David Hasle, Condemned y todo lo que represente gira en torno a tres factores de horror básicos: Shock, los clásicos momentos en cualquier survival horror donde de la nada te brinca alguien o algo y tú brincas con el; Tensión, el simple hecho de saber que están ahí y que vienen hacia ti, pero no sabes en dónde ni cómo, y por útimo está el Horror Psicológico. Este es el primer título que de verdad te muestra la mente de un asesino en serie, agregado el hecho de que a lo largo de la historia el personaje principal empezara a sufrir de fuertes alucinaciones y bizarras visiones que con el tiempo cruzaran la línea de lo real y lo imaginario.

Condemend es un título que no sólo vale la pena por ser lo mejorcito que hay para una buena sesión de juego de madrugada desde hace un tiempo, sino que también propone una nueva forma de contar una historia, un nuevo modo de juego (bastante más personal) y una atmósfera perfectamente lograda gracias al excelente manejo de los visuales y el audio. - MIGUEL A. CASTRO

GEORGE ROMERO'S CITY OF THE DEAD

A MATAR ZOMBIS! EN SERIO, SÓLO ESO

DISTRIBUYE: HIP GAMES / DESARROLLA: KUJO ENTERTAINMENT / GÉNERO: FPS / JUGADORES: 1 - 4 / SALIDA: FEBRERO 2006 / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: SÍ / EXPECTATIVA: 

George Romero es considerado como un icono en la creación de películas de zombis. Para el regocijo de sus seguidores, Kujo Entertainment está trabajando en un juego basado en sus películas. ¿En cuál? Ninguna en especial. ¿De qué se trata el juego? De matar zombis. City of the Dead no intenta redefinir el género, su meta es recrear el ambiente de la franquicia fílmica y darle la oportunidad al jugador de pasar un buen rato eliminando a cuanto muerto viviente se le aparezca, pues no habrá acertijos difíciles de resolver, vaya, éstos no existirán, como tampoco habrán perros-zombi o cualquier otra criatura-zombi en el juego; sólo muertos vivientes.

Tampoco hay una historia sólida que seguir, sólo hay que elegir a uno de los cinco personajes para mantenerlo vivo durante más de diez misiones. El arsenal que tendrás a tu disposición para reducir a los muertos vivientes a desechos orgánicos consta de pistolas, escopetas y lanza cohetes. Lo interesante del juego es su física. Cada vez que un zombi reciba un balazo, éste reaccionará de acuerdo al sitio en el que se haya dado el impacto, creando así un realismo excepcional. En el mundo de City of the Dead hay una primicia: "Dispara en la cabeza". Los zombis no morirán hasta que les vueles el cráneo, lo que sí puedes hacer es disparar a la pierna e inmovilizarlos de momento. Si le atinas a la cabeza de un solo tiro, podrás ver una escena en cámara lenta –bullet time- en la que seguirás el trayecto de la bala. En el modo de varios jugadores, los usuarios dispararán a los enemigos, pero si matan a un personaje, éste se convertirá en zombi y tratará de llevarse a los demás con él; también hay otro modo en el que la meta será matar al mayor número de zombis con una sola bala. - JORGE A. SALGADO G.








MAVERICK HUNTER X

REGRESA EL MEGA MAN DEL FUTURO

DISTRIBUYE: CAPCOM / DESARROLLA: CAPCOM / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 1 / SALIDA: 2006 / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: NO / EXPECTATIVA: 





El pasado Tokio game Show estuvo lleno de sorpresas para los poseedores de un PSP, y los fanáticos de Mega Man recibieron la sorpresa de que se editaría un nuevo juego de esta franquicia para la consola de Sony: Maverick Hunter X. El título seguirá utilizando el mismo modo de juego que el resto de los títulos de la serie clásica de Mega Man X, ya que éste es una re-edición del primero, pero con sus respectivos cambios, uno de los principales es que ahora todos los gráficos han sido recreados en 3D, como los que se habían visto en otros juegos parecidos como el Klonoa del PS2, pero manteniendo su jugabilidad tradicional.

MHX comienza 100 años después de lo sucedido con el MM original, en donde un científico llamado Dr. Caín encuentra una cápsula que contiene un robot llamado "X", que es nada más y nada menos que la última invención del Dr. Light. Este androide es reanimado y poco después entra en la lucha contra los Mavericks, robots que todos saben que se volvieron en contra de la humanidad y buscan destruirla. Obviamente, este no sería un verdadero MM si no contara con ocho niveles y sus respectivos jefes, a quienes tendrás que derrotar para poder llegar al enfrentamiento final con Sigma.

Uno de los detalles por los que se diferenciaba esta serie dentro del universo del robot azul, era el hecho de que no utilizaba el término "Man" para los enemigos, sino que ahora peleabas contra robots con forma de animales como Storm Eagle y Flame Mammoth. Sus respectivos escenarios contarán con elementos propios del hábitat de su jefe final, tomando por ejemplo a Chill Penguin que tiene su nivel mayormente cubierto por nieve y hielo, o en el caso de Launch Octopus predominará el agua, además todos los escenarios ahora están llenos de detalles como válvulas que giran y niebla entre otras cosas. Siendo la serie X una de las más exitosas de Capcom, Maverick Hunter X tiene muchas probabilidades de ser un gran remake para el PSP. - ROBERTO A. LÓPEZ





ROCKMAN ROCKMAN



MEGA MAN CABEZÓN Y PORTÁTIL



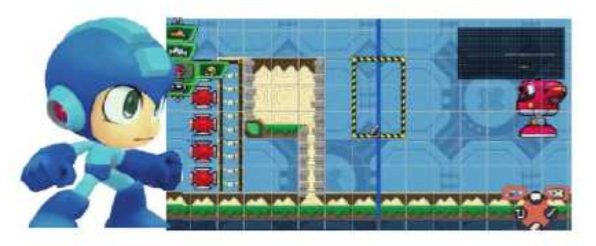
Entre una de las tantas sorpresas que Capcom dio este pasado Tokio Game Show estuvo el anuncio de un MegaMan para el PSP, el cual será un remake del primer juego de la serie clásica, el cual salió para el NES hace casi 20 años. Obviamente el juego tendrá mejoras gráficas, así como nuevas versiones de los escenarios originales.

Uno de los cambios que notarás inmediatamente es el estilo de los gráficos, que ahora fueron hechos para darle una apariencia como de polígonos combinados con animé, lo cual le otorga al título la sensación de estar jugando con una caricatura. Aparte de esto, los personajes gozan de un nuevo diseño al estilo 'chibi' donde el tamaño de su cabeza es ligeramente mayor que el resto de su cuerpo, dándole un aire más informal al juego. Por otra parte, también se le han dado nuevos detalles al título, como la forma que tienen los enemigos para presentarse, como CutMan, quien aparece cortando un tronco por la mitad con su cabeza antes de comenzar la pelea, dándole al juego más frescura. Afortunadamente este no es el único detalle que encontrarás, ya que cada área de los seis clásicos niveles de este juego fueron rehechos, ofreciendo una nueva aventura en las áreas dominadas por GutsMan, Bombean, IceMan, FireMan y ElecMan. Aparte de todo lo anterior, también podrás hacer uso de un editor de niveles que te permitirá crear tus propios escenarios, incluyendo objetos que sólo se podrán destruir si cuentas con el arma adecuada. Podrás guardar los niveles en la tarjeta de memoria para después intercambiarlos con tus amigos y retarlos a vencer tus creaciones.

Este juego se ve muy prometedor, sin mencionar que es una gran adición a la serie con su nuevo y renovado estilo gráfico, lástima que su nombre japonés no signifique nada más que MegaMan MegaMan. Poco original, ¿no creen? - ROBERTO ARMANDO LÓPEZ GARCÍA













THE LORD OF THE RINGS: TACTICS

FRODO SE HACE AÚN MÁS PEQUEÑO



DISTRIBUYE: EA GAMES / DESARROLLA: EA GAMES / GÉNERO: ESTRATEGIA - RPG / JUGADORES: 1 - 2 / SALIDA: 8 DE NOVIEMBRE / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: NO / EXPECTATIVA:

El gran éxito logrado por las películas de The Lord of the Rings sigue dando frutos. Este nuevo título nos da la oportunidad de revivir eventos de toda la historia, pero ahora en un título combina elementos de estratégia y de juego de rol. Aquí podrás controlar a Aragorn, Frodo y demás personajes, pero lo más interesante es que también tendrás la oportunidad de pertenecer al lado de la oscuridad. Esto es porque tendrás la opción poder vivir la aventura desde el lado de la luz (la comunidad del anillo), o sacar al ser malvado que llevas por dentro, comandando a las fuerzas de Mordor. Dependiendo del lado del que decidas pelear será una campaña diferente en el modo de un jugador. Si tu elección es la comunidad del anillo, vivirás la aventura ocurrida en la película, sin embargo, lo que despierta más la curiosidad es sobre cuál será la trama si decides tomar el lado de Mordor. En el modo de un jugador tendrás más de 19 niveles que visitar, habiendo más de 40 minutos de video clips extraídos de la película para poder acompañar los momentos más importantes de la aventura.

El juego tiene la opción de poder jugar contra un compañero vía Wi-Fi, teniendo a nuestra disposición más de 12 mapas y también, la opción de realizar nuestro grupo personalizado para la ocasión, siendo que la batalla no se desarrolla por turnos, sino que la acción es constante. El juego llega en noviembre, espéralo. - ENRIQUE MEDINA











AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

ESTRATÉGIA TÁCTIL



DISTRIBUYE: MAJESCO / DESARROLLA: DIGITAL ECLIPSE SOFTWARE / GÉNERO: ESTRATEGIA / JUGADORES: 1 - 4 / SALIDA: ENERO DEL 2006 / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: NO / EXPECTATIVA:

Seguramente los poseedores del DS dieron un brinco de alegría al saber que el juego de Age of Empires sería adaptado para este sistema, sin embargo, cabe señalar que este título no será una conversión perfecta del juego para la PC, ya que sólo tomó los elementos característicos de ese título para su creación. Esto lo decimos porque su modo de juego es algo diferente al que siempre hemos disfrutado, pues aquí cambia a algo más parecido a Advance Wars.

Conforme avancemos en la campaña de un jugador recibiremos algo llamado Empire Points, que nos permitirá desbloquear nuevos mapas y unidades que podremos utilizar posteriormente. A nuestra disposición tendremos cinco civilizaciones (franceses, británicos, mongoles, sarracenos y japoneses) y 45 unidades de donde elegir, haciendo su aparición personajes clásicos como Ricardo "Corazón de León", Juana de Arco, Genghis Kahn y varios más.

El juego tiene opción para que participen hasta cuatro jugadores, donde podremos enfrentar nuestras unidades con las de nuestros amigos en escenarios preparados especialmente para eso. Los gráficos son bastante buenos, brindándonos coloridos mapas en donde distinguimos perfectamente cada uno de nuestros personajes.

La pantalla superior del DS servirá para poder tener a la mano las diferentes estadísticas, mientras que en la inferior se lleva a cabo la acción. Si buscas un RTS exactamente igual a la versión de PC, este juego no es para ti, sin embargo, hemos visto que este tipo de títulos parece ser el idóneo para esta portátil, así que tenlo pendiente. - ENRIQUE MEDINA









TOKYO GAME SHOW 2005
PRESENTANDO EL FUTURO

POR: BRUNO PELÁEZ

EL 16, 17 Y 18 DE SEPTIEMBRE SE LLEVÓ ACABO EL EVENTO MÁS IMPORTANTE DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN ASIA. EL TOKYO GAME SHOW 2005 SE REALIZÓ EN EL MAKUHARI MESSE (CENTRO DE CONVENCIONES DE JAPÓN), UBICADO EN LA PARTE OESTE DE CHIBA (CIUDAD AL NORTE DE TOKIO, QUE YA SE CONSIDERA COMO EXTENSIÓN DE LA CAPITAL JAPONESA). EN ESTA EDICIÓN ASISTIERON 176'056 PERSONAS, SUPERANDO A LOS MÁS DE 160'000 FANÁTICOS QUE ACUDIERON EN EL 2004. TELEVISIÓN Y MEDIOS JAPONESES Y DE TODO EL MUNDO, LLEGAMOS DESDE TEMPRANO PARA CUBRIR EL EVENTO.

Desde la mañana del viernes 16 se puede sentir el ambiente del Tokyo Game Show; en el tren de camino al Centro de Convenciones todos van leyendo un ejemplar de Famitsu (la revista japonesa más importante de videojuegos), a la vez que hordas de gente se enciman en los vagones para llegar desde temprano y hacer filas interminables por los puentes que conectan la estación de tren con el Centro de Convenciones. La gente usa sus PSP o DS para hacer más amena la espera, mientras que las edecanes que promocionan el Xbox 360 ya reparten bolsas para que uno tenga dónde guardar todos los recuerditos con los que se encontrarán en su camino.

Ya adentro es donde el show comienza. Las empresas tratan de lucirse al máximo y por lo tanto sus booths son enormes, con pantallas gigantes donde pasan trailers, shows o entrevistas. Cada stand cuenta con demos jugables de los próximos videojuegos, y aunque muchos son solamente para el mercado japonés también están presentes las series internacionales como Final Fantasy, Resident Evil, etc... Música a todo volumen (de los propios videojuegos o de algún DJ que ande por ahí), miles de personas caminando para todos lados, shows y entrevistas con celebridades, cientos de edecanes disfrazadas, pero con la misión de enseñarte algún juego o entregarte uno de los tantos miles de flyers, discos promocionales o estampitas que tengan en la mano. Todo esto en medio de una lluvia de luces de colores que bombardea el Makuhari Messe como si fuese un calidoscopio de videojuegos.





NINTENDO Y SU SORPRESA

Las compañías más importantes siempre están presentes pero esta vez, uno de los hechos más comunes del TGS se repitió y Nintendo no contó con una presencia real en el área de exposición. No hubo demos jugables de The Legend of Zelda: The Twilight Princess ni de Mario Strikers, pero no por ello la compañía perdió la oportunidad de ofrecer una conferencia de prensa el mismo día en el que dio inicio el evento. Duyrante esta presentación, Satoru Iwata mostró por primera vez el control del Nintendo Revolution, dejando a mucha gente boquiabierta.



Este control realmente es innovador. Con una estructura simple (un diseño minimalista), Nintendo ha mostrado que se seguirá enfocando en lograr una interacción más profunda basada en el modo de juego. El mando consta de dos partes, cada una va en diferente mano, unidas entre ellas por un cable (como unos chacos), pero inalámbrico hacia la consola. El punto de tener divido el control es que por el lado que tiene la forma de un control remoto se tenga acceso al pad y a los botones disponibles, mientras que con la otra mano se utilice la parte que parece ser el mando de una espada para interactuar más con el videojuego; por ejemplo, como si se tuviera en las manos una caña de pescar, una espada, un látigo, un apuntador, etc… esto logrará esa nueva experiencia de la que Nintendo ha presumido desde el pasado E3.
Con una mano se tiene una interacción totalmente directa con el entorno y con la otra se dan los comandos clásicos presionando botones. Cabe señalar que los de Microsoft estaban sentados en la primera fila de la conferencia y más tarde reconocieron el gran logro que tenía este periférico.,



Aunque Nintendo no presentó demos jugables en donde se tuviera la primera experiencia con este control, mucha gente se quedó imaginando todas las posibilidades que esto abre, que tantos nuevos juegos se podrán crear y cómo se recrearían las fórmulas ya conocidas, pero con una dinámica totalmente diferente. Esto sí es el principio de una revolución, aunque tendremos que esperar varios meses para tener una probada de esto.

LAS GRÁFICAS ESTÁN DE MODA

Algo que quedó muy claro en este TGS es que las gráficas están de moda, la capacidad de representación visual es a lo que le apuestan los primeros dos sistemas de nueva generación. El Xbox 360 y el PlayStation 3 realmente presentaron videojuegos visualmente impactantes. Videos de Gears of War (Xbox 360) y trailers de MGS 4 (PS3) o Resident Evil 5 (Xbox 360 y PS3) dieron una pequeña pero impactante prueba de la batalla en la que se van a entablar estas dos consolas.

Xbox 360 ya está listo, Microsoft está ansioso por lanzarlo al mercado y ver la reacción de los consumidores. El stand de esta compañía fue uno de los más grandes en el TGS, obviamente era redondo y tenía una pantalla interna y enorme donde pasaban los trailers de sus primeros juegos en una periferia de 360 grados, incluyendo al tan mencionado Final Fantasy XI (que no saldrá hasta el año que entra). Alrededor de esta pantalla se levantaron tres salas en donde Microsoft simula el tipo de vida que propone el 360 (un sillón grande y cómodo, HDTV y un dolby sorround); cada salita contaba con lindas edecanes que te enseñaban la interfaz y los videojuegos. Algo interesante que va a pasar en Japón es que, a diferencia de nuestro continente, el Xbox 360 no tendrá versión austera, lo que significa que todas y cada uno de las consolas vendrá con su disco duro por el precio de 37,900 yenes (el equivalente a unos 360 dólares, aún más barato que el paquete completo que habrá en América). De esta forma se busca que el Xbox 360 no fracase en Japón como sucedió con la primera consola. Además de esto se está planeando la salida de siete títulos junto al lanzamiento de la consola, entre los que se encuentran Gears of War, Ninety Nine Nights, Tom Clany's Ghost Recon Advanced Warfighter, Kameo: Elements of Power y Dead or Alive 4.

Por su parte Sony también tenía un stand muy grande, dividido en dos partes. De un lado se ubicaba un teatro enorme donde corrían trailers de los juegos del PS3, donde el más aclamado fue, obviamente, el del Metal Gear Solid 4. La textura y detalle del PS3 es sorprendente, y aunque no había demos jugables de esta consola, Sony demostró que sigue siendo el grande en Japón y este mini cine fue suficiente para crear furor. La segunda parte del stand ya era lo conciso, los demos jugables de los títulos que vienen para el PS2 y el PSP, el cual contaba también con juegos de otras compañías como Square Enix y Namco.

Algo que llamó mi atención fue la aparición del "Talkman" del PSP, un software que sirve como intérprete / traductor e instructor de las lenguas inglés, japonés, mandarín y coreano. Por fin se le está dando una aplicación educativa y funcional al portátil de Sony.







CONCLUSIONES

Como se pueden imaginar, había muchísimos juegos, así como miles y miles de personas haciendo filas para jugarlos. Los más destacados que uno podía encontrar eran Kindgom Hearts 2, Final Fantasy XII, Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus, Shadow of the Colussus, Gears of War, Katamari Damacy para PSP, Dragon Ball Sparking! (que en América se conoce como Dragon Ball Tenkaichi), Shadow the Hedgehog, Dragon Quest VIII y todo la lista de juegos del Xbox 360. Capcom también contaba con un cine donde mostraba el trailer de Resident Evil 5 y por supuesto, la fila para entrar era de horas.

En fin, empresas como Atlus, Sega, Sony, Bandai, SNK, Capcom, Ubisoft, Konami, Xbox, Tecmo, Koei, Gravity, Atari, Namco, Pantagram y Taito, entre otras, presentaron sus próximos juegos y alborotaron a más de 175 000 personas en un solo fin de semana.

El Tokyo Game Show 2005 fue trascendente por el hecho de ser el último evento antes de que se desate la guerra de consolas de nueva generación. Microsoft ya está encima del mercado, Xbox 360 sale a finales de noviembre y buscan ser la sensación para la época navideña, aprovechando esos meses de consumo irracional. Sony, mientras tanto, espera en un silencio especulativo, planeando su consola conforme vaya viendo el avance del nuevo Xbox y lo poco que ha mostrado Nintendo de la suya.

Desde hace ya muchos años las gráficas de los videojuegos han sido un punto crucial para el éxito o fracaso de una consola. Y ahora, después de ver el poder del Xbox 360 y el PS3 podemos esperar un encuentro de capacidades visuales al máximo. Aunque el procesador gráfico del PS3 sí es superior al del 360, éste último tiene una ventaja: su sistema LIVE, donde el jugador tal vez ya no espere tanto una mega representación visual del juego, pero sí la interacción con una comunidad global digital.

Sobre los juegos que se presentaron en el TGS, pues no hay mucho que comentar, la mayoría son continuaciones o partes de una serie conocida. Square Enix está explotando FFVII, Konami tiene como carta fuerte MGS4, Capcom sigue en lo con Resident Evil 5. Sí, es cierto que estos juegos se ven muy bien, pero las gráficas no lo son todo (como nos mostró Nintendo) y pues, las secuelas son eso: secuelas (lo mismo pero "mejorado"). Uno de los juegos originales y sobresalientes de este TGS es Shadow of the Colossus, el cual promete una nueva experiencia estética del medio.

En fin, el Tokyo Game Show fue y miles de personas del planeta asistieron para jugar el futuro próximo de la industria del videojuego, justamente en el umbral de la nueva generación. ¿Emocionante? Sí, mucho, pero hay que irse con cuidado porque las gráficas y las secuelas no lo son todo.



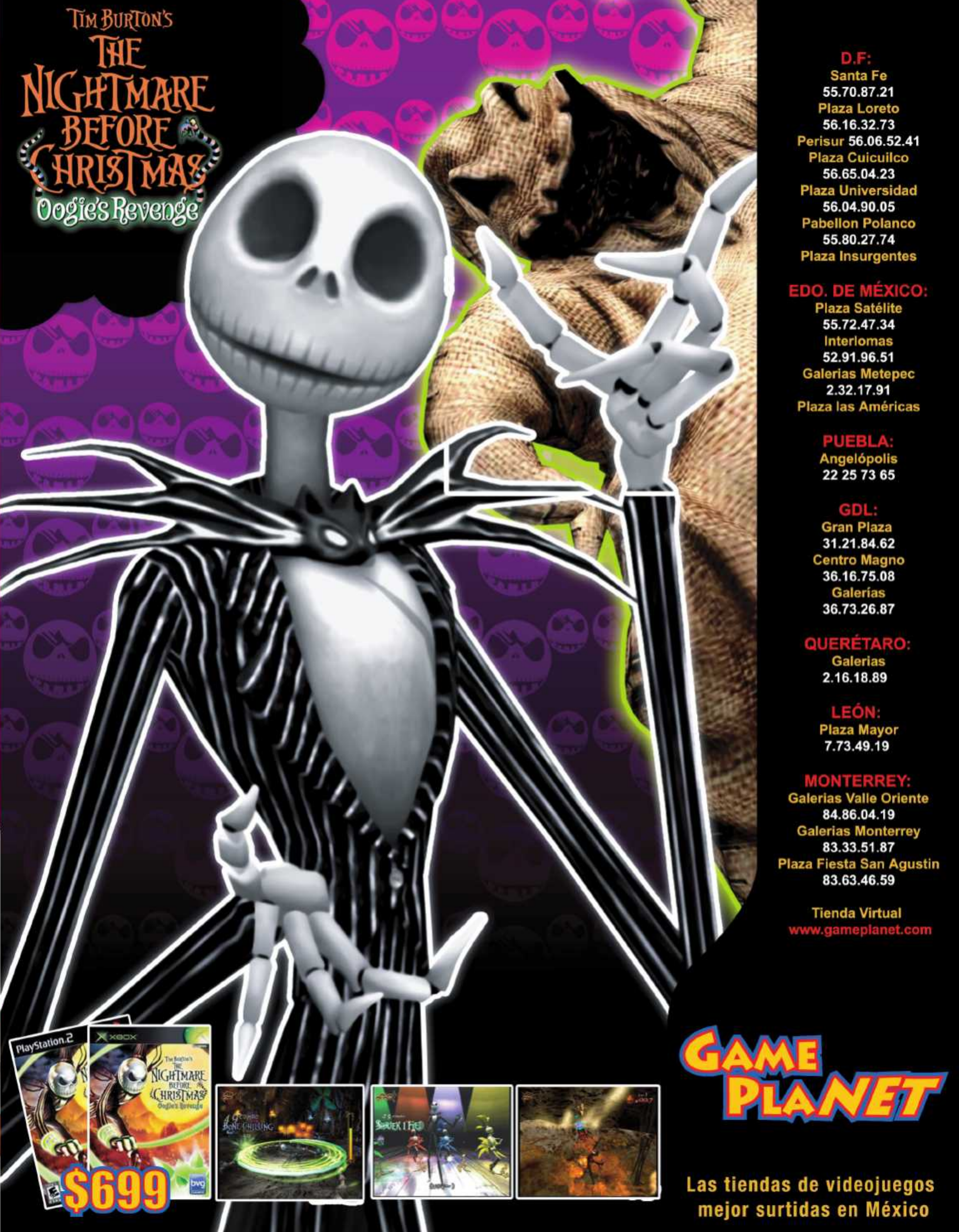
Peter Moore y Robert J. Bach



Shigueru Miyamoto




女の子のレポー
BABE REPOR
TAITO
CAPCOM
CAPCOM
METAL GEAR ACID



Tim Burton's
The Nightmare Before Christmas
Oogie's Revenge
D.F:
Santa Fe
55.70.87.21
Plaza Loreto
56.16.32.73
Perisur 56.06.52.41
Plaza Cuicuilco
56.65.04.23
Plaza Universidad
56.04.90.05
Pabellon Polanco
55.80.27.74
Plaza Insurgentes
EDO. DE MÉXICO:
Plaza Satélite
55.72.47.34
Interlomas
52.91.96.51
Galerias Metepec
2.32.17.91
Plaza las Américas
PUEBLA:
Angelópolis
22 25 73 65
GDL:
Gran Plaza
31.21.84.62
Centro Magno
36.16.75.08
Galerías
36.73.26.87
QUERÉTARO:
Galerias
2.16.18.89
LEÓN:
Plaza Mayor
7.73.49.19
MONTERREY:
Galerias Valle Oriente
84.86.04.19
Galerias Monterrey
83.33.51.87
Plaza Fiesta San Agustin
83.63.46.59
Tienda Virtual
www.gameplanet.com
PlayStation.2
XBOX
$699
Game Planet
Las tiendas de videojuegos
mejor surtidas en México



En 1997, todos los videojugadores del mundo fuimos testigos del lanzamiento de un título que cambiaría la forma de ver el entretenimiento virtual, que ayudaría a poner en el mapa a un género que se encontraba en busca de representantes y que marcaría de manera definitiva a toda una generación. Este juego fue galardonado como el mejor del año por muchas publicaciones y sitios web aun cuando su objetivo era simple: empezar una civilización con pequeños recursos, hacerla prosperar, evolucionarla y por supuesto, conquistar a las vecinas. El juego se llamó *Age of Empires*.



AGE OF EMPIRES III



LA GUERRA POR UN NUEVO MUNDO

DISTRIBUYE: MICROSOFT GAMES STUDIOS / DESARROLLA: ENSEMBLE STUDIOS / GÉNERO: ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL / JUGADORES: 1 / SALIDA: 18 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: SI

POR: CARLOS GUTIERREZ

Detrás de Age of Empires estuvieron personalidades como Bruce Shelley, Tony Goodman y Dave Pottinger, y dos años más tarde, ambientado el escenario durante la caída de la Roma y hasta la Edad Media, Age Of Empires II: The Age of Kings salió al mercado con un éxito rotundo, ganando premios dentro de la industria y quitándole el tiempo a todos los empleados que tenían Internet en sus oficinas, gracias a su excelente sistema de juego en línea, haciendo de las horas de trabajo menos productivas, pero más divertidas.

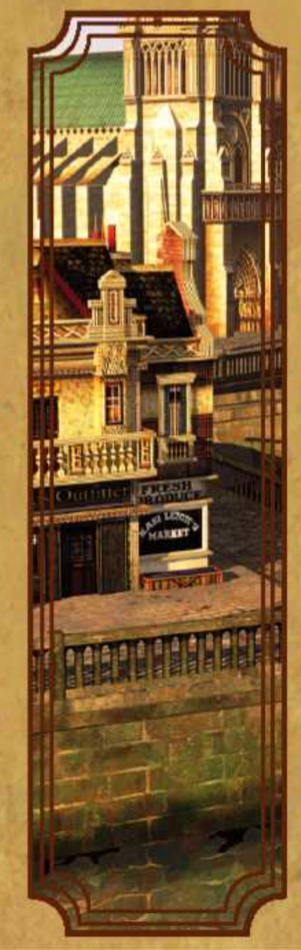
Siguiendo la línea de tiempo en cuanto a desarrollo, en el 2002, Ensemble Studios decidió darle un giro a sus creaciones y lanzaron al mercado un gran juego de estrategia que no estaba del todo dentro del universo de Age of Empires, ahora habría elementos de fantasía y de la mitología clásica, además de que era el primero del estudio en estar completamente en 3D, lo que sirvió para experimentar un poco con el género. Este título se llamó Age of Mythology, y sobra decir que de nueva cuenta la crítica lo alabó y el público lo adoró. Han pasado tres años desde Age of Mythology y hoy, por fin tenemos en nuestras manos uno de los trabajos más esperados no sólo por los videojugadores de PC, sino por casi todo el mundo: Age of Empires III.

A LA CONQUISTA DEL MUNDO

En AoE3 contamos con una nueva característica denominada Metropoli, que no es otra cosa sino tu ciudad natal. Cabe hacer mención que ahora nos encontramos ubicados en una línea de tiempo que comienza donde se quedó Age of Kings hasta la Era Industrial, en esta etapa el continente americano era conocido como el Nuevo Mundo y ya se contaba con grandes catedrales, mercados, edificaciones y demás en las ciudades.

El sistema de Metrópoli es una novedad dentro de la serie de Ages, y es que mientras tú y tu ejército estén colonizando nuevos territorios le estarás dando gloria a tu metrópoli europea, por lo que se hará más poderosa y te lo retribuirá con refuerzos o víveres necesarios para esos momentos de crisis. Así mismo podrás visitar la metrópoli y decidir qué te gustaría desarrollar para hacerla un mejor lugar para vivir... y conquistar. Esta nueva modalidad te obliga a afianzarte a tus raíces, ya que dependes en cierta medida de tu tierra natal.

Generalmente con las continuaciones todo se empieza a volver muy confuso, en esta ocasión la administración de recursos se limita a únicamente tres tipos: comida, madera y oro. Por otro lado, ahora no tendrás que indicarle a tus campesinos que los lleven a centros de recolección, sino que estarán disponibles tan pronto como sean trabajados por tu pueblo. Este detalle simplifica el manejo de tu ciudad, permitiendo que te enfoques en otras áreas, aún así parte de tu tiempo se tendrá que quedar en la administración de tus recursos, ya que ahora existen varios puntos de intercambio o Trading Spots, los cuales podrán ser tomados por cualquier civilización, empezando en ese momento el aumento de experiencia para la Metrópoli, además de que tendrás que decidir las mejores rutas y caminos para el comercio.



Los exploradores también podrán entablar relaciones comerciales con los nativos del Nuevo Mundo, dándote la ventaja de poder asentarte cerca de sus territorios, construir sus unidades y tener acceso a sus tecnologías. En realidad los nativos americanos son neutrales, pero estar aliado con alguna tribu siempre te dará ventaja sobre tus rivales europeos a la hora de las batallas.

TODO ESTÁ EN SU LUGAR

Todos los juegos, no importa el género, tienen inteligencia artificial (IA) en los enemigos y en los jugadores que son manejados por el CPU, y la de AoE 3 podría definirse como suficientemente buena. No te sentirás aplastado por algún truco tramposo que incline la balanza, y aunque su tiempo de reacción es muy rápido, su visión en realidad es limitada, compensando las cosas. También es importante mencionar que en más de una ocasión tus enemigos se dirigirán a ti con cierto tono de burla, haciendo parecer que estás contra un humano, y si juegas el modo de un jugador te podrás percatar que los diferentes ejércitos europeos tienen una forma diferente de pelear.

El sistema de juego sigue las mismas reglas que cualquier RTS, usando el mouse y el teclado como instrumentos de control de tu ejército. Deberás administrar tus recursos, las nuevas tecnologías disponibles, los edificios y las unidades que conformarán tu ejército colonizador. De hecho, si has jugado con anterioridad algún título de la saga, te sentirás como en casa en AoE 3.

El modo de historia para un jugador está dividido en tres actos y cada uno se desarrolla en líneas de tiempo distintas. El título tiene un enfoque en la acción y aventura, y la historia se encamina mucho en los líderes de los ejércitos dándole una perspectiva más personal. Todo empieza en la isla de Malta donde los Caballeros de St. John se encuentran defendiéndose de una invasión Otomana, tú tomarás el papel de Morgan. El conflicto de estas dos naciones te llevará a tierras americanas y podrás ser parte de importantes eventos históricos que cambiaron al mundo, además de otros que, aunque ficticios resultan muy interesantes.



REQUERIMENTOS

256 MB Ram
64 MB de Video con Transformation & Lighting
Procesador a 1.4 Mhz
Windows XP
DirectX 9.0



MUNDO VIRTUAL

Como buen RTS no podían faltar las opciones para varios jugadores. AoE3, cuenta con los modos regulares de la serie, donde podrás seleccionar entre las diferentes civilizaciones con las que cuenta y que poseen características específicas. Además, ahora podrás tener una partida personalizada de acuerdo a tus preferencias. Las civilizaciones seleccionables son:

***Española:** Los españoles tienen un ejército sobresaliente en infantería y caballería, además cuentan con el mejor apoyo de su Metrópoli, lo que la convierte en una de las más rápidas para atacar y abastecerse.*
***Británica:** El ejército británico es de los más poderosos gracias a dos unidades claves con las que cuentan: los mosqueteros y los húsares. La civilización británica cuenta con una economía muy fuerte.*
***Francesa:** Su economía avanza muy lento, sin embargo son difíciles de atacar gracias a su pueblo que tiene altos niveles de ataque. La caballería más fuerte está en este ejército y logran aliarse con los nativos americanos con mucha facilidad, ¿curioso, no?*
***Portuguesa:** Esta civilización empieza con dos centros urbanos y por lo mismo pueden extender su ciudad con mayor rapidez. Gozan de las mejoras flotas navales.*
***Holandesa:** Crear una ciudad holandesa cuesta caro, pero tienen una economía muy fuerte y sus bancos generan moneda de forma automática.*
***Alemana:** Poseen una economa lenta, pero su caballería no tiene costo y su metrópoli envía mercenarios antes que ninguna otra, lo que pone interesantes las cosas en el juego.*
***Rusa:** Cuando empiezas a jugar con esta civilización notarás que tendrás muchos recursos pero poca gente, y podrás armar un ejército antes que nadie.*
***Otomana:** Aquí no te tendrás que preocuparte por los colonos, ya que estos se generan solítos dependiendo de las construcciones de tu urbe, así que es cosa de construir una Mezquita para que haya un flujo constante de personas. Además esta civilización cuenta con una de las más hábiles caballerías.*

DE *AGE OF EMPIRES* HA VENDIDO HASTA EL MOMENTO MÁS DE 16 MILLONES DE COPIAS ALREDEDOR DEL MUNDO."



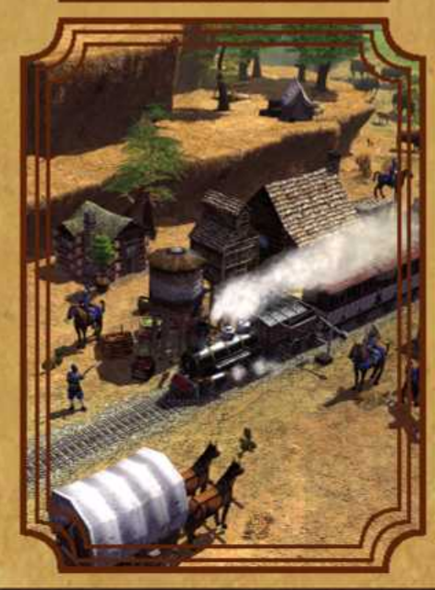
EL MEJOR VISUALMENTE, PUNTO.

Seguramente te has percatado de las fotos que acompañan este texto y es posible que hayas pensado que son renders o dibujos. Pero no, el nivel visual de este RTS es simplemente espectacular. El motor gráfico del juego fue creado desde cero, debido a que el equipo programador quería tener al mejor juego visualmente hablando, y no dudo en afirmar que lo lograron. Age of Empires 3 soporta por completo Direct X9 y la función de Pixel Shader 3.0 que apenas será soportado por las nuevas tarjetas de video. Así, lo que vemos en pantalla son mundos llenos de brillo, pero con una profundidad que no se ha visto hasta ahora en PC. Existen elementos gráficos como el auto-sombreado de los objetos, la iluminación y bump-mapping del agua que tiene reflejos casi reales, y si a esto le agregamos un diseño de niveles con ambientes que van desde desiertos, hasta junglas americanas, entonces tus ojos se llevarán un festín.

Otro punto importante es la física implementada en el mundo de AoE3; ahora verás unidades volar por los cielos al caer cerca una bomba de cañón y la geografía de los ambientes jugará un papel importante. La arquitectura es completamente destructible, por lo que podrás ver el daño que ocasionas o el que estés sufriendo, todo depende de qué lado se esté inclinando la batalla, y ser testigo del increíble sistema de colisiones. Ahora imagina cientos de unidades moviéndose, enfrentándose al enemigo y con todos los detalles que anteriormente dije... sí, es increíble pero lo lograron, Ensemble Studios ha creado el mejor juego visualmente hablando en la PC. Oh, pero el precio que hay que pagar es muy alto, definitivamente es un título destinado para una PC poderosa, no cualquier máquina lo podrá correr, sólo basta ver los requerimientos mínimos para que te des una idea y todos sabemos que jugar con los requerimientos mínimos será un dolor de cabeza.

Age of Empires 3 es el mejor juego de estrategia al día de hoy, y lo será hasta que algún nuevo Warcraft o Command & Conquer aparezca en el mercado. El esfuerzo de sus programadores ha pagado buenos frutos y es que un título que se ve bien y se juega aún mejor estará activo en tu colección por mucho, mucho tiempo.





9.5 VEREDICTO

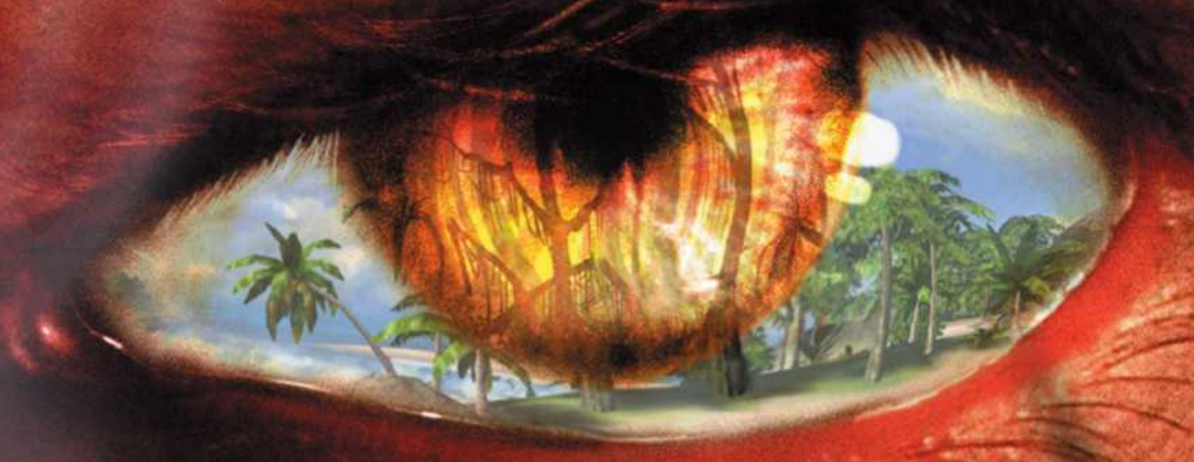
- ✔ *El nivel de detalle gráfico es simplemente algo que tienes ver, al menos en las fotos. La jugabilidad te mantendrá pegado por horas, días, semanas y meses, sobretodo cuando enfrentes a tus amigos en modo multijugador.*
- ✘ *No es un juego para cualquiera debido a los altos requerimientos que se necesitan para correrlo, lo que va a dejar afuera a muchos. Aunque conociendo el tiempo de vida que tienen los juegos de esta saga, seguramente seguirá de moda para cuando actualices esa vieja PC.*
- ? *En Age of Empires 3 se han usado más programadores para el aspecto visual que para todo el juego de Age of Kings. El resultado salta a la vista.*

Va para juego del año, al menos dentro del género de estrategia en tiempo real. Va para mejores gráficos, al menos en la PC, va para mi Disco Duro y debería de estar en el de todos. Junta un poco de dinero y moderniza tu PC, no será barato, pero juegos como este es lo que hacen que me enorgullezca de jugar en la computadora, y si eres de los que lo va a jugar, prepárate porque los días serán largos y las noches cortas mientras disfrutas de uno de los mejores títulos de este año. Gracias AoE3.

2DO VEREDICTO: 9.6

Age of Empires III hace que la saga favorita de Microsoft regrese al trono del mejor juego de estrategia en tiempo real. El mayor acierto de Ensemble Studios fue retomar la esencia de AoE 2 y moldearla según las exigencias por las que atraviesa el género, los jugadores y el hardware. El juego está muy bien balanceado y tiene características para personalizar tus partidas de mil maneras, lo que te asegurará meses y meses de diversión. El juego pide mucha máquina para correr de manera decente, podría criticarlo, pero no lo haré, ya que su contenido logra ser una razón de mucho peso para actualizar tu computadora. - RICARDO G RENTARÍA, CAMPÉON NACIONAL AGE OF EMPIRES II


FARCRY
INSTINCTS ™


El juego de PC del año en el 2004, disponible ahora para Xbox® y Xbox Live™ *


Demuestra tu talento como cazador sobreviviendo en una violenta selva.


Crear tus propios mapas y compártelos con tus amigos en Xbox Live™.


Luchar para sobrevivir utilizando impresionantes armas y vehículos.


XBOX
FARCRY
INSTINCTS
www.farcrygame.com

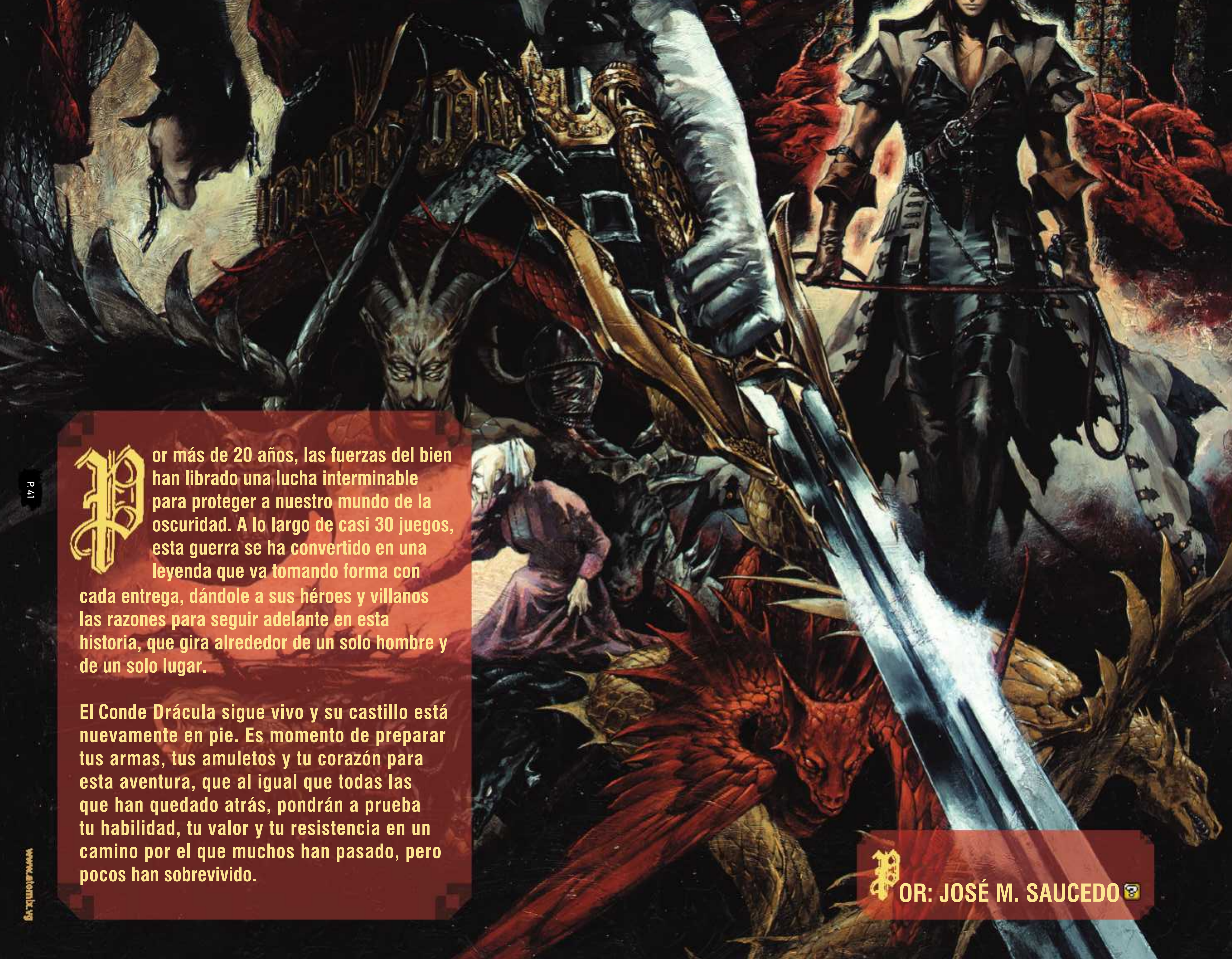

¡Libera al cazador que llevas dentro!
* De acuerdo con Gamerankings.com
UBISOFT
www.ubi.com
© 2005 Crytek/Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.


MATURE
M
ESRB


XBOX


LIVE


Castlevania®
EL ARTE DE MATAR VAMPIROS



Por más de 20 años, las fuerzas del bien han librado una lucha interminable para proteger a nuestro mundo de la oscuridad. A lo largo de casi 30 juegos, esta guerra se ha convertido en una leyenda que va tomando forma con cada entrega, dándole a sus héroes y villanos las razones para seguir adelante en esta historia, que gira alrededor de un solo hombre y de un solo lugar.

El Conde Drácula sigue vivo y su castillo está nuevamente en pie. Es momento de preparar tus armas, tus amuletos y tu corazón para esta aventura, que al igual que todas las que han quedado atrás, pondrán a prueba tu habilidad, tu valor y tu resistencia en un camino por el que muchos han pasado, pero pocos han sobrevivido.

POR: JOSÉ M. SAUCEDO

Castlevania Dawn of Sorrow

DISTRIBUYE: KONAMI / DESARROLLA: KONAMI TYO / GÉNERO: ACCIÓN - AVENTURA / JUGADORES: 1 – 2 / SALIDA: 4 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO



Aunque los juegos en 2D de Castlevania que siguieron a Symphony of the Night son extremadamente entretenidos y cuentan altos valores de producción, ninguno realmente trascendió como el primero, hasta la llegada de Aria of Sorrow. La última entrega que apareció en el GBA no sólo llamo la atención por su modo de juego, sino también porque rompió con muchos dogmas que se habían planteado en esta serie, colocando como protagonista a un joven japonés que, aparentemente, no tenía relación alguna con la eterna batalla en contra del príncipe de las tinieblas.

TRADICIONES MEJORADAS

La secuela de Aria of Sorrow se edita para el DS con el nivel de calidad que se esperaría de esta saga, pero aprovecha las bondades del portátil para darnos un modo de juego mejorado, que en más de una forma hacen que el título sea mucho más fluido y frenético. La pantalla superior sirve para mostrar tanto la pantalla del status y el menú de opciones, como el mapa del castillo, lo que hace que uno no se tenga que detener para saber en dónde te encuentras; la pantalla inferior no sólo sirve para presentar la acción del juego, sino que utiliza el stylus para que te ayude a seleccionar los enemigos que quieras atacar, resolver retos lógicos, destruir bloques especiales, y en las peleas contra los jefes, dibujar un hechizo con el que les darás el tiro de gracia.

El resto del modo de juego sigue siendo similar al título anterior. Conforme eliminas enemigos obtienes almas que te dan habilidades especiales, ataques o armas extra y nuevos movimientos, sólo que ahora podrás combinarlas para obtener nuevos efectos como mejorar tus status o tus armas, así como descubrir muchos de los secretos escondidos en este nuevo castillo. Aparte, conforme obtienes más almas, su efecto va mejorando, al punto de que una combinación bien planeada puede hacerte invencible.

REGRESO DE LOS HÉROES

La historia es básicamente la misma, un grupo busca el regreso del Conde Drácula, por lo que debes detenerlos, ya que sus planes no sólo ponen en peligro al mundo, sino también tu propia vida. El juego tiene a Soma Cruz como protagonista, pero en caso de que obtengas el "final malo", se abrirá el "Julius Mode", donde podrás controlar a un miembro de la familia Belmont, que en su misión por matar a Drácula estará acompañado de Yoko Beldades y el mismísimo Kenya Arikado (Alucard), haciendo que prácticamente toda esta parte extra del juego sea un grandísimo homenaje al inolvidable Castlevania III del NES.

Por otro lado, el título cuenta con el clásico Boss Rush, que te pone en una pelea por ver cuánto tardas en matar a todos los jefes del juego, además un modo para dos jugadores donde editas un nivel con todo y los monstruos que estarán presenten en él, y través de la conexión Wi Fi lo envías a otra persona para que se echen una carrera para ver quién termina primero este reto.

VEREDICTO 8.5

Aunque en esencia no deja de ser una versión corregida y aumentada del título que salió en el GBA, el juego no deja de ser extremadamente bueno en casi todos sus aspectos. Las múltiples referencias a las entregas anteriores son bienvenidas -sobre todo por los personajes extra- aunque el modo de competencia para varios jugadores pudo haber sido mucho mejor.

Castlevania Curse of Darkness

DISTRIBUYE: KONAMI / DESARROLLA: KONAMI TYO / GÉNERO: ACCIÓN - AVENTURA / JUGADORES: 1 / SALIDA: 8 DE NOVIEMBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

Koji Igarashi, productor de la serie de Castlevania, ha comentado que Dracula's Curse siempre ha sido su juego favorito, por lo que durante la producción de Curse of Darkness descubrió que su historia y modo de juego podrían hacer una secuela perfecta del clásico del NES. La historia de este título, el primero que se presenta en el Xbox, narra la aventura que vivirá Héctor para vengar la muerte de su esposa. Este personaje en algún momento sirvió a la fuerzas del mal, pero cuando fueron vencidas por Trevor Belmont, decidió alejarse y llevar una vida en paz, algo que no fue bien visto por sus compañeros.

PÉRDIDA DE LA INOCENCIA

Éste título está hecho a partir del motor gráfico que se mostró en Castlevania: Lament of Innocence, pero cambia muchos elementos de su modo de juego para agregar algunos que son característicos en otros juegos de la serie. Héctor no sólo gana puntos de experiencia conforme pelea, sino que se encuentra en un mundo que puede explorar libremente y también se hará de diversas armas e ítems especiales a lo largo de su aventura. Afortunadamente la cámara tiene mayor libertad de movimiento, uno de los errores más grandes que tuvo su predecesor, y el control del juego es mucho más intuitivo, permitiendo que puedas apuntarle más fácilmente a los enemigos.

El principal elemento que trasciende en este título son los "Innocent Devils", criaturas que puedes crear a partir de las que vas eliminando durante el juego y que puedes utilizar de tres formas. La primera y más sencilla permite que éstas te acompañen y te ayuden libremente en atacar a los enemigos, mientras que en la segunda tienes un control completo sobre ella. La tercera forma hace que estos monstruos ayuden a Héctor a través de sus habilidades especiales; por ejemplo, un cuervo puede tomarlo con sus garras y llevarlo volando a otras áreas o puedes montar un wyvern y sobre él, pelear contra un dragón.

PRESUNTOS IMPLICADOS

Dentro de la serie de Castlevania se han hecho de un gran nombre Ayami Kojima (Directora de Arte) y Michiru Yamane (Compositora), quienes le han dado personalidad a la serie desde Symphony of the Night, repitiendo con maestría su trabajo en este juego. Sobre la dirección, la aparición y pelea contra los jefes es mucho más espectacular que difícil, además que el desarrollo de la historia y sus personajes –aunque breve- no se siente tan forzada con la entrega anterior.

Aunque el juego sirve como secuela del Castlevania III: Dracula's Curse, Igarashi ha confirmado que el único personaje que está de regreso es Trevor Belmont, ya que de otra forma se rompería el ahora importante seguimiento que se le está dando a la cronología de la serie, ¿Será verdad? Eso sólo podrán saberlo explorando este juego, que sin seguir muchos de los lineamientos clásicos de la serie ofrece una gran experiencia que verdaderamente lo hace parte de la legendaria saga sobre la leyenda del vampiro.



VEREDICTO 8.0

Este título es una evidente mejora en comparación con el título anterior, ofreciendo una experiencia que no decepcionará a los fanáticos de la serie y nos dará un buen de juego de acción para este final de año. Eso sí, la música es muy superior a otros juegos de la serie y su dirección de arte es verdaderamente impresionante.



LA MENTE DETRÁS DEL DRAMA

ATX:¿CÓMO TE INICIASTE EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO?
IGARASHI: Han pasado 14 años desde que me uní a Konami. Mi primer trabajo fue un software educativo para la PC que nunca salió al mercado. Mi primer juego fue el Detona!! Twinbee para el TurboGrafx-16, después entré a Castlevania como director de Symphony of the Night y luego, finalmente, me convertí en el productor de la serie.

ATX: SABIENDO QUE TE GUSTA MUCHO EL 2D ¿CÓMO TE SENTISTE CUANDO TE DISTE CUENTA QUE TENÍAS QUE REALIZAR UN CASTLEVANIA EN 3D?
IGARASHI: Como la serie de Castlevania ya es famosa y ha estado en el mercado por varios años, realmente esperaba una oportunidad de interpretarla, algo que fue un verdadero reto porque no es simplemente traducir un entorno 2D a uno 3D, ya que muchas cosas se empiezan de cero.

ATX: ¿QUÉ NOS PUEDES DECIR SOBRE AYAMI KOJIMA, LA JOVEN QUE HACE LAS ILUSTRACIONES DEL JUEGO?
IGARASHI: Desde que trabajaba en Symphony of the Night quería cambiar el mundo de Castlevania, así que un día estaba buscando a quién podríamos contratar para el diseño de personajes. En eso me topé con un libro que tenía una portada ilustrada por Kojima, me gustó, lo discutí con mi jefe, aprobó la idea, la contacté, y así empezó todo. Le dimos unos escenarios e imágenes visuales para que ella se situara en lo que buscábamos y luego la dejamos libre con su creatividad.

ATX: SOBRE CURSE OF DARKNESS, ¿POR QUÉ DECIDISTE CAMBIAR EL TIPO DE CÁMARA?
IGARASHI: Cambiamos la cámara porque después de Lament of Innocence, varios jugadores se quejaron de que la cámara fija era incómoda al no poder ver el entorno a su gusto y no poderla mover cuando peleaban con los jefes.

ATX: ¿CUÁL ES LA RAZÓN POR LA QUE CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS ES SECUELA DE CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE?
IGARASHI: Deben saber que yo soy un gran fan de Castlevania III y de hecho, lo primero que empezamos a desarrollar fue el diseño del sistema de juego en donde pensé en la relación de Hector, el personaje principal, con los Innocent Devils. Ahí me di cuenta de que la historia se acomodaba perfecto al mundo de Castlevania III.

ATX: ¿CUÁLES SON TUS PRÓXIMOS PROYECTOS?
IGARASHI: Ya que están a punto de salir el Xbox 360 y el PS3, supongo que la serie de Castlevania también irá a la siguiente generación, donde tenemos que aprovechar las capacidades gráficas así como también el servicio en línea. Obviamente vamos a desarrollar primero el concepto del juego y luego veremos a cual consola le queda mejor.

ATX: ¿CÓMO TE IMAGINAS UN CASTLEVANIA EN LÍNEA?
IGARASHI: En términos de desarrollo, sé que será mucho trabajo, así que voy a pensar en algo sencillo para los jugadores de todo el mundo y sin duda los voy a sorprender.

ATX: DESDE EL PUNTO DE VISTA DE UN DESARROLLADOR, ¿QUÉ PIENSAS DEL XBOX 360 Y EL PS3?
IGARASHI: Realmente me sorprendió el desarrollo en gráficas que tiene el PS3, y aunque el Xbox 360 también mejoró visualmente, creo que su punto fuerte sigue siendo la característica en línea.

ATX: YA SE HA MOSTRADO EL CONTROL DEL NINTENDO REVOLUTION, ¿ÉSTE TE DIO NUEVAS IDEAS PARA DESARROLLAR VIDEOJUEGOS?
IGARASHI: Apenas me acabo de enterar sobre el control y estoy sorprendido porque tiene muchos elementos divertidos. Ahora quiero probarlo, sentirlo y luego me llegarán las ideas.

A: PARA TI, ¿CUÁL ES EL ELEMENTO MÁS IMPORTANTE PARA UN VIDEOJUEGO? ¿LA HISTORIA, LAS GRÁFICAS O EL MODO DE JUEGO?
IGARASHI: El modo de juego, por supuesto.

POR: OSCAR YASSER, BRUNO PELÁEZ Y ARTURO BORJA
TRADUCCIÓN: BRUNO PELÁEZ


SOULCALIBUR III
Toma el control
egs
electronic game show
PlayStation 2
SOULCALIBUR III
$699
D.F:
Santa Fe
55.70.87.21
Plaza Loreto
56.16.32.73
Perisur 56.06.52.41
Plaza Cuicuilco
56.65.04.23
Plaza Universidad
56.04.90.05
Pabellon Polanco
55.80.27.74
Plaza Insurgentes
EDO. DE MÉXICO:
Plaza Satélite
55.72.47.34
Interlomas
52.91.96.51
Galerias Metepec
2.32.17.91
Plaza las Américas
PUEBLA:
Angelópolis
22 25 73 65
GDL:
Gran Plaza
31.21.84.62
Centro Magno
36.16.75.08
Galerias
36.73.26.87
QUERÉTARO:
Galerias
2.16.18.89
LEÓN:
Plaza Mayor
7.73.49.19
MONTERREY:
Galerias Valle Oriente
84.86.04.19
Galerias Monterrey
83.33.51.87
Plaza Fiesta San Agustin
83.63.46.59
Tienda Virtual
www.gameplanet.com
GAME PLANET
Las tiendas de videojuegos
mejor surtidas en México



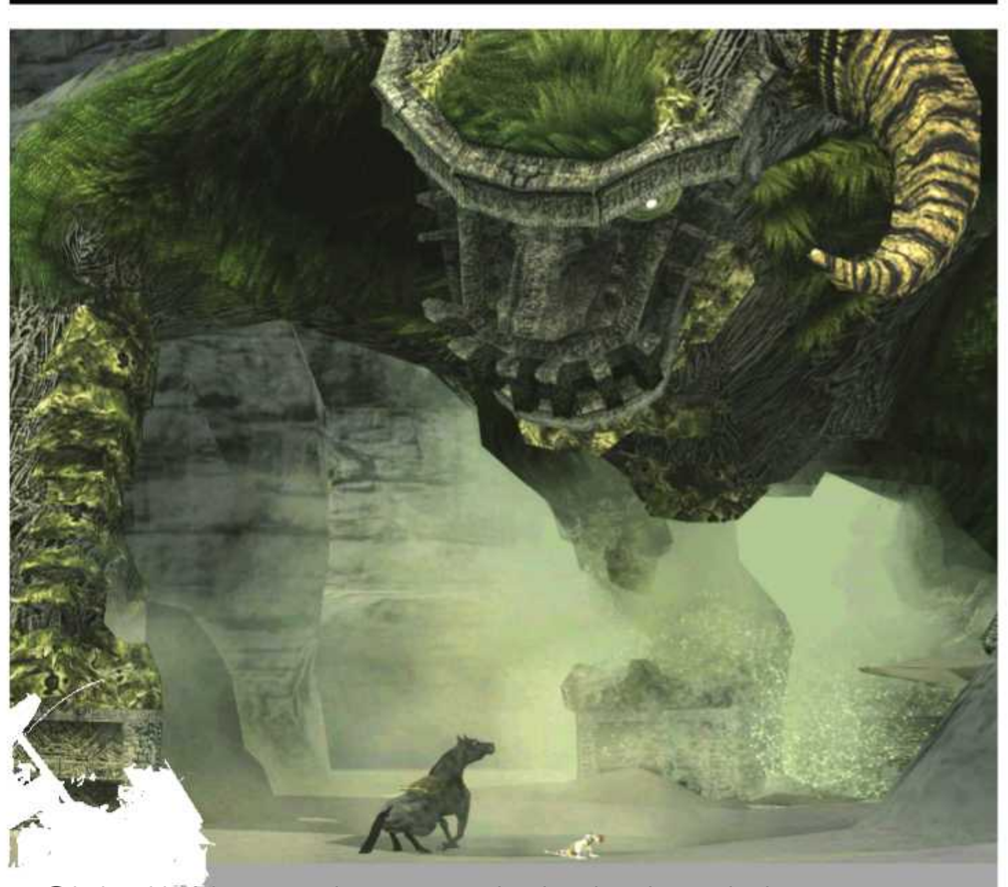
FINAL FANTASY ADVENT CHILDREN



LITZIA BELTRÁN "HIKARU"
Editora Sección Sony
www.atomix.vg/blog/litzia

Fue muy molesto para todos los fanáticos saber que se retrasó el lanzamiento de esta película en América. Como siempre, después de que se tiene confirmada una fecha específica, surgen varias más que van posponiendo su estreno… en fin, lo que importa a fin de cuentas es el resultado de esta tan esperada animación. No voy a profundizar en la historia por que no quiero arruinársela a nadie, pero sí puedo decir que está excelente, con escenas de acción constates y gráficas espectaculares, lo que me hace sentir muy satisfecha, especialmente después del horror que fue "Final Fantasy – The Spirits Within", cinta que no tenia nada que ver con el estilo ni historia de la serie, aunque la animación fuera buena. Square tuvo que vender gran parte de sus acciones debido al fracaso de esa producción, pero a la vez me deja un poco molesta porque me hubiera encantado que esta película fuera la que llegara a los cines de todo el mundo, y aunque eso sí fue considerado en un momento, la compañía no podía correr tal riesgo de nuevo. A la historia le falta un poco de desarrollo pero el resultado final es agradable. Sin embargo, es comprensible que alguien que no sea fan de la serie o haya jugado Final Fantasy VII se quede con bastantes dudas. Esperemos que Advent Children llegue por aquí, aunque siempre podemos pedirla por Internet, pero para eso necesitarías mucho dinero si quieres los paquetes especiales, y sobretodo, tendrías que entender japonés.

JUEGO DEL MES: SHADOW OF THE COLOSSUS



Shadow of the Colossus era un juego muy esperado, sobretodo por la parte visual, y una ves en tus manos te darás cuenta de que resulta impresionante. Combatir contra un coloso que triplica tu tamaño contando únicamente con una espada y un arco, y teniendo que treparte a el para vencerlo es sólo el principio, ya que deberás enfrentar a más de doce para revivir a tu amada. Esta es una historia épica donde también tendrás que explorar, acompañado de tu caballo, para encontrar a todos los colosos. Las palabras se quedan cortas para describirlo, es necesario verlo para apreciar la magnitud del juego.

JUGANDO:

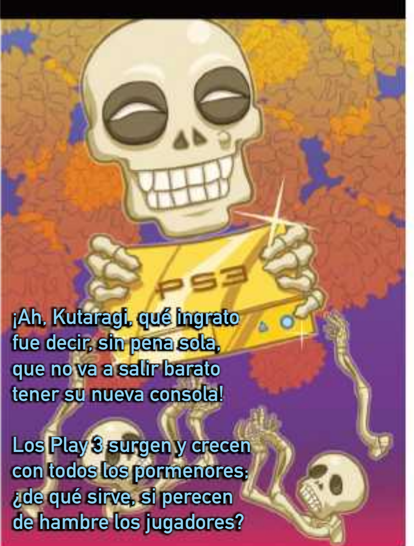




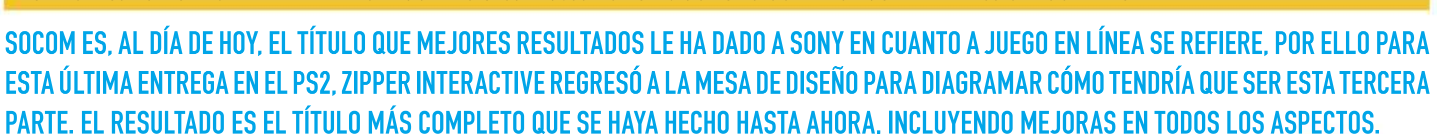


LA CALAVERA DE SONY:

DECLARACIONES DE KEN KUTARAGI



Texto: Laura Michell / Ilustración: Tozani



SOCOM 3: US NAVY SEALS

MÁS ROBUSTO QUE NUNCA

DISTRIBUYE: SCEA / DESARROLLA: ZIPPER INTERACTIVE / GÉNERO: SHOOTER / JUGADORES: 1-32 / CLASIFICACIÓN: MATURE / SALIDA: 11 DE OCTUBRE / ONLINE: SÍ

SOCOM ES, AL DÍA DE HOY, EL TÍTULO QUE MEJORES RESULTADOS LE HA DADO A SONY EN CUANTO A JUEGO EN LÍNEA SE REFIERE, POR ELLO PARA ESTA ÚLTIMA ENTREGA EN EL PS2, ZIPPER INTERACTIVE REGRESÓ A LA MESA DE DISEÑO PARA DIAGRAMAR CÓMO TENDRÍA QUE SER ESTA TERCERA PARTE. EL RESULTADO ES EL TÍTULO MÁS COMPLETO QUE SE HAYA HECHO HASTA AHORA, INCLUYENDO MEJORAS EN TODOS LOS ASPECTOS.





Básicamente hay dos maneras de jugar SOCOM, un solo jugador o varios en el modo en línea; en donde verás más acción es en la opción de red, la cual en esta ocasión soporta hasta 32 jugadores simultáneos, así como una gran variedad de armas y vehículos. Sea cual sea el modo en el que juegues, es notorio que el tamaño de los mapas aumentó drásticamente, por lo cual es fácil perderse si no estás al pendiente del lugar en donde te encuentras. Se incluyeron tres nuevas áreas para realizar operaciones: Marruecos, Polonia y Asia del Sur; para la parte de varios jugadores existen 12 mapas diferentes, que sumados a los dos nuevos modos de juego en línea (convoy y punto de control), dan como resultado una mejor experiencia de juego.





¿MÁS DE LO MISMO?

Dentro de las mejoras encontramos que la forma de manejar tus listas de amigos y el Chat mejoró, permitiéndote administrar mejor tus clanes y los Message Boards, así como mostrarte de manera más clara los rankings. Los comandos para tu equipo ahora son más sencillos de efectuar, basta con presionar un botón para hacerlo; la inteligencia artificial fue mejorada de tal manera que funcionan más como equipo, puedes olvidarte de los soldados valientes que ignoran órdenes.

Y ESO QUE SON SEAL

Una incoherencia de los dos títulos pasados es que se supone que estás comandando un equipo de SEALs, entonces ¿por qué le tenían miedo al agua? Parece que alguien se dio cuenta de esto y por fin incorporaron al sistema de juego la opción para nadar, lo cual modifica las tácticas que puedes emplear para las diferentes misiones. Eso sí, no puedes disparar mientras estás nadando, pero aumentas considerablemente tu camuflaje. La incorporación de vehículos terrestres y anfibios juega un papel importante en el desarrollo de las misiones, facilitando o complicando el desarrollo de las mismas. La estrategia, al igual que en los demás juegos de esta franquicia, continúa siendo la mejor arma que puedes emplear.

Este es sin duda el mejor juego de la serie, aunque tiene algunos detallitos de control y alentamientos, sobre todo cuando juegas en línea. Los gráficos son buenos aunque el jaggling está presente. Sin duda lo mejor está en el modo para varios jugadores y es ampliamente recomendable para todos los veteranos de esta serie, en cuanto que para los recién llegados es mejor comenzar por el modo de un solo jugador antes de entrar en línea, donde pueden ser eliminados en cuestión de segundos. - LUIS D

9.0 VEREDICTO

- ✓ *La adición de vehículos, las combinaciones de armas que puedes realizar antes de cada misión y el movimiento para poder nadar.*
- ✗ *Los mapas son enormes, por lo que en más de una ocasión puedes perderte, eso sin contar las grandes distancias que tienes que recorrer si no tienes un vehículo.*
- ? *El modo espectador es muy útil cuando juegas en línea para conocer los mapas.*

Para todos aquellos que buscan un título decente para jugar en línea con el PS2, SOCOM 3 incluye diversos elementos para mejorar la experiencia tanto en línea como en el modo de un solo jugador. Ampliamente recomendable para quienes hayan jugado las dos versiones anteriores. Si eres nuevo prueba el modo individual antes de entrar en línea pues ahí te encontrarás con jugadores muy experimentados que no se tocaran el corazón para atacarte.

2DO VEREDICTO: 8.5

Este es un título que nos demuestra que existen buenos FPS en el PS2. La acción es lo que esperarías de un juego táctico y el modo en línea es de los mejores en la consola; si llegaste a jugar las dos versiones anteriores, SOCOM 3 es una opción automática para ti, sobre todo por las mejoras que sufrió el juego. Si eres nuevo, igual te la pasarás bien, aunque tendrás que practicar mucho para estar al nivel de los veteranos. - CARLOS GUTIÉRREZ

DEVIL KING



AFILANDO ESPADAS

DISTRIBUYE: CAPCOM/ DESARROLLA: CAPCOM / GÉNERO: ACCION / JUGADORES: 1 / SALIDA: 11 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

LLEVÁNDONOS A UN MUNDO DIABÓLICO CAPCOM INTRODUCE ESTE TÍTULO DE ACCIÓN, AL ESTILO DE SAMURAI O DYNASTY WARRIORS, DONDE PUEDES ELEGIR ENTRE 16 PERSONAJES DIFERENTES E IR ARRASANDO UNA LEGIÓN DE SOLDADOS HASTA LLEGAR AL JEFE DE ESA ÁREA Y DERROTARLO. HASTA AQUÍ NO PARECE NADA NUEVO, PERO UNA VEZ QUE TE ENCUENTRAS CON LA PARTE VISUAL Y EL DINAMISMO DEL JUEGO, ÉSTE RESULTA INTERESANTE.



Al comienzo de cada nivel te cuentan la historia del personaje mediante un video que cuenta con buena calidad, lo curioso de esto es que en una de las historias se utiliza animación con dibujos, parece que es un experimento interesante. La movilidad del personaje es bastante ágil, los ataques consisten en los típicos golpes básicos y especiales dependiendo de las armas que tengas, cuentas con la barra de vida que vas incrementando, y una barra de furia que, cuando está llena, puedes realizar un combo presionando el círculo únicamente. El de Azure, el personaje de azul, es particularmente llamativo porque es una secuencia de ataques con sus dos espadas realmente devastadora.

SOBREVIVIENDO EN UN MUNDO DE CAOS

En el título cuentas con un contador del número de personas que matas del lado derecho de la pantalla, mientras que en la parte de arriba hay un mapa que te indica dónde hay más enemigos, que son soldados a pie con espada, siguiendo a otros con arcos y después se van agregando grandes hombres con masas y bombas conforme vas avanzando.
Tus adversarios atacan en grandes agrupaciones y cuentan con una línea de vida sobre ellos, si avanzas sin matarlos a todos, se acumulan, lo que puede resultar complicado más adelante. Cuando hay ángulos en los que tu personaje se tapa con alguna casa o cerca, ésta se hace medio transparente, lo que te facilita el combate, y nunca te deja en ángulos no visibles. En cada etapa te enfrentas a los distintos jefes que no son difíciles de derrotar pero sí entretenidos





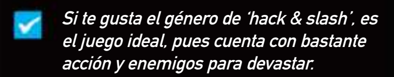
¿OTRO SAMURAI WARRIORS?

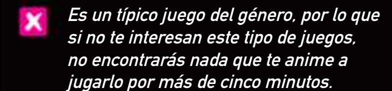
El diseño de los personajes es muy bueno y también el estilo, pudiendo elegir entre varios, y dependiendo de ello cambian los sitios de combate, lo que hace que el juego sea muy entretenido, sin obviar las comparaciones entre Samurai Warriors y Devil Kinas. Podemos decir que DK es un mejor juego, mucho más atractivo y espectacular, empezando por el diseño de personajes, superando a los antecesores completamente. En cuestión de combate, Samurai Warriors utilizó un estilo muy elaborado para los combos y al realizarlos eran demasiado lentos y largos, en DK son mucho más simples, sin necesidad de combinaciones de botones y además te permite crear secuencias de golpes de hasta 200 seguidos.

Claro que el juego también tiene sus puntos bajos, pues el nivel entre los personajes es muy distinto entre ellos, y algunos no pueden realizar combos de alto nivel, por otro lado, si lo juegas en modo normal es demasiado fácil. Devil Kings es un título que definitivamente tienen que probar aquellos que gusten de este género, ya que realmente está muy bien realizado, teniendo como resultado un producto fresco y excitante. - **LITZIA BELTRÁN**



8.0 **VEREDICTO**


Si te gusta el género de 'hack & slash', es el juego ideal, pues cuenta con bastante acción y enemigos para devastar.


Es un típico juego del género, por lo que si no te interesan este tipo de juegos, no encontrarás nada que te anime a jugarlo por más de cinco minutos.

La versión japonesa, ubicada en el periodo de Sengoku, parece más coherente que el mundo diabólico, pero a fin de cuentas lo importante es matar al que se te ponga enfrente.

Devil Kings es un buen título dentro de su género, el diseño de personajes y escenarios son superiores a otros juegos del estilo y tiene buen dinamismo que te servirá para entretenerte el fin de semana.

2DO VEREDICTO: 7.0

Golpea, corre, haz combo, golpea… repetir acciones ad-nauseam y ya tienes descrito este juego. Se ve bonito, se controla mejor, no exige mucho y entretiene bastante, siendo una perfecta selección para los jugadores casuales… a lo que no crean que sí es mejor que cualquier Warriors citado anteriormente. – **JOSÉ M. SAUCEDO**

TRAPT

ES BUENO SER MALO

LLEGA LA CUARTA ENTRADA DE TECMO DENTRO DE LA SERIE DECEPTION, Y EN ESTA OCASIÓN LA PROTAGONISTA ES LA JOVEN PRINCESA ALLURA, UNA HEROÍNA QUE ES MÁS DEL TIPO DE LAS DE CORAZÓN PURO. ELLA HA SIDO CULPADA DEL ASESINATO DE SU PADRE, POR LO QUE DEBERÁ PROBAR SU INOCENCIA... MATANDO MONTONES Y MONTONES DE GENTE DE LAS FORMAS MÁS ELABORADAS.

La serie de Deception ha existido por dos generaciones de hardware, pero realmente sólo se ha ganado a una audiencia muy pequeña. Esto es una pena ya que todo el concepto de matar gente de la manera tan elaborada que ofrece este título es ridículamente divertida; mientras que el tono general y set del juego es ligeramente diferente, la matanza es algo realmente dulce.

DOLOR PARA TENER PLACER

Tecmo's Deception debutó originalmente en el PS One, justo a la mitad de su ciclo de vida, y la mayoría de sus críticos simplemente no supieron qué escribir acerca de él. El título era una mezcla inteligente de juegos como Dungeon Beeper y Faust, el cual te ponía finalmente en los zapatos del malo y se deleitaba al darte la habilidad de crear tus propios laberintos dentro del castillo. El primer juego fallaba en el hecho de que no te dejaba ver a tu personaje, algo que se arregló en el segundo juego, pero el chiste de ambos (y de la serie en sí) es el mismo: sacrificar almas por algún grande, oscuro y extraño fin.

En ese aspecto Trapt es un poco diferente, claro que el título se retrasó un poco, pero no lo tomen en contra, la historia de una Princesa cazadora llamada Allura que de pronto es perseguida, después de que su madrastra la acusa de haber asesinado al rey culmina, eventualmente, en que nuestra protagonista es marcada por la maldición de un demonio que reside en una mansión en medio del bosque. Lo que al principio parece suerte, poco a poco se convierte en una serie de giros que se van revelando a través de capítulos, haciendo que la historia fluya, atrapándote en el misterio de buscar quién es el malo de esta historia.











JUEGO DE LA MUERTE

El modo de juego ha permanecido asombrosamente similar de un título a otro, permitiéndote colocar trampas en las paredes, piso y techo de cada cuarto. Las trampas se accionan presionando cuadro, triángulo o X, respetivamente. Presionar círculo pausa el juego y te da una visión aérea de cada área para activar otros elementos como un candelabro cayendo, lava o un chorro de agua.

La verdadera diversión dentro del juego (y en donde necesitarás mucho dinero para comprar nuevas trampas y abrir cuartos), viene creando combos con tus trampas y objetos. No hay nada mejor que dispararle a un tipo en el aire desde el suelo y luego verlo caer dentro de una rueda de espinas, sólo para rebotar de nuevo hacia el suelo y que una gran bola de metal lo aplaste.

Visualmente es impresionante, aunque los tiempos de carga son extremadamente molestos. El audio es lo mismo, las canciones ambientales no interfieren con el juego, pero tampoco son suficientes para añadirle algo, salvo por los cinemas donde hacen un buen trabajo. - SAM BISHOP

7.5 VEREDICTO

100 distintas maneras de deshacerte de la gente, y casi todas ellas son divertidas o grotescas, o incluso ambas.

El juego puede volverse repetitivo, y depende de ti que muevas cosas de cuarto a cuarto para romper la monotonía.

Si tú has jugado las versiones anteriores, mantén el oído atento a referencias de algunos personajes pasados, así como el inmortal roba almas Timenoids.

Como los juegos anteriores, Trapt es una mezcla atractiva de estrategia y elementos de acción, pero puede empezar a cansarte después de un rato. Por fortuna el juego está hecho de una forma amigable y no es terriblemente largo, entonces cuando lo terminas te queda la sensación de que estás mas o menos exhausto, sobretodo en el modo de juego básico.

2DO VEREDICTO: 7.0

Trap es un buen juego donde necesitas utilizar tu ingenio para aprovecharlo al máximo, Es muy divertido crear secuencias de trampas para luego accionarlas y ver qué es lo que ocurre; las gráficas no son las mejores y después de un rato se vuelve un poco monótono si no le metes más imaginación, pero tiene sus detalles que lo hacen muy interesante. – LITZIA BELTRÁN

SHADOW OF THE COLOSSUS

ESTE SÍ ES UN JUEGO COLOSAL

DISTRIBUYE: SCEA /
ESARROLLA: SCEI /
GÉNERO AVENTURA /
JUGADORES: 1 /
CLASIFICACIÓN: T /
SALIDA: 18 OCTUBRE /
ONLINE: NO

¿QUÉ ES LO QUE DEFINE SI UN JUEGO ES BUENO O NO HOY EN DÍA? ¿EL SISTEMA DE JUEGO, LOS GRÁFICOS, LA HISTORIA, LA MÚSICA? TOMANDO COMO BASE LO ANTERIOR FUMITO UEDA Y SU EQUIPO SE DIERON A LA TAREA DE CREAR UN TÍTULO QUE CUMPLIERA CON CADA UNO DE DICHOS ELEMENTOS, TAL Y COMO LO HICIERON CUANDO DESARROLLARON ICO.

Si te dijeran que la única manera para volver a la vida a tu ser amado es destruyendo unas extrañas estatuas que se encuentran en una zona desierta, ¿que harías? Total sólo hay que destruir unas estatuas, bueno eso fue lo que le dijeron a nuestro joven héroe, y sin pensarlo dos veces emprendió la aventura para revivir a su novia. Para su sorpresa, la única manera de destruir dichas estructuras de piedra es venciendo a los 16 colosos que ahí habitan, así que armado con su espada, arco y fiel corcel, decide enfrentarlos sin importar lo que esto represente.

Como bien leyeron este título fue desarrollado por el mismo equipo que trabajó en ICO, de hecho hace tiempo se rumoró que la secuela de dicho juego se llamaría NICO, y para dejarnos de preguntas que difícilmente tendrán respuesta, he aquí Shadow of the Colossus.

DAVID VS. GOLIATH

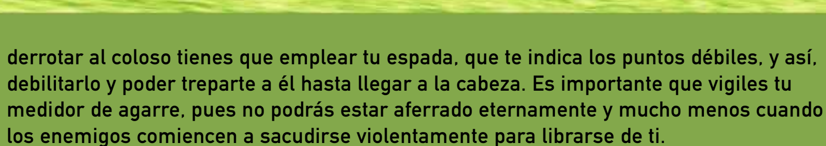
Antes de que comiences a jugar es importante saber que aquí no vas a encontrar enemigos genéricos para pelear, mucho menos necesitas armas ultra mega poderosas para enfrentarlos, y tampoco requieres pasar desapercibido, o empujar objetos, simplemente tienes que montar tu caballo y dirigirte hacia donde está la acción.

El sistema de juego en Shadow of the Colossus es muy sencillo de hecho es aquí donde se ponen a prueba todas las habilidades que has desarrollando jugando plataformas y resolviendo acertijos. Todo se reduce a emplear tu espada, la cual te indica el camino a seguir, lo siguiente que debes hacer es montar a Agro –el caballo- y emprender el viaje hacía, la dirección indicada. Una vez que llegues al lugar el juego mostrara un pequeño video como introducción al enemigo que vas a enfrentar; para









derrotar al coloso tienes que emplear tu espada, que te indica los puntos débiles, y así, debilitarlo y poder treparte a él hasta llegar a la cabeza. Es importante que vigiles tu medidor de agarre, pues no podrás estar aferrado eternamente y mucho menos cuando los enemigos comiencen a sacudirse violentamente para librarse de ti.

Esta operación la vas a repetir 15 veces más, y si bien no todos los enemigos tienen los mismos puntos débiles, la forma en la que tienes que atacarlos es muy parecida. Cabe destacar que antes de poder atacarlos deberás acercarte a ellos eludiendo sus ataques, los cuales al momento de golpear la tierra harán retumbar todo a su alrededor, imposibilitando que te muevas por unos instantes. Vaya que pensaron en todo cuando lo estaban programando.

A CABALLO DADO

Como puedes apreciar, en ningún momento mencioné que vas a tener que enfrentar a otro tipo de enemigos, ni mucho menos buscar y emplear un cierto artefacto, simplemente tienes que explorar los enormes escenarios en busca de los colosos. Hay ciertos lugares donde se pone a prueba tu habilidad para descifrar acertijos que básicamente se limitan a pensar como llegar a cierto punto, pues como comenté al inicio, no tienes que empujar cajas, piedras ni nada por el estilo.





"EL JUEGO MÁS IMPRESIONANTE QUE HEMOS VISTO EN EL PLAYSTATION 2."

















La necesidad de emplear un caballo proviene del gran tamaño de los escenarios, que tomaría mucho tiempo recorrerlos a pie. Tu fiel corcel es bastante inteligente, y queda demostrado en las peleas que libras montado en él, donde no tienes que preocuparte por dirigirlo, ya que tomará la mejor ruta durante la pelea, dejándote libre para enfocarte al ataque.

VASTAS EXTENSIONES DE… NADA

El diseño de escenarios y enemigos es asombroso, difícilmente vas a encontrar un juego parecido en este sentido, pues cada coloso está perfectamente realizado, tomando en cuenta una gran variedad de detalles. En cuanto a los escenarios vale la pena que los explores, en donde lo único que puedes hacer es admirar el gran trabajo de diseño y arte realizado por los desarrolladores del juego.

Para acompañar el ambiente desolado que se muestra durante casi todo el juego (a excepción de los animalitos incidentales que llegan a aparecer), los creadores optaron por emplear música orquestada, pero no se trata de cualquier pieza, sino de una banda sonora creada específicamente para ciertos momentos; por ejemplo, tienes los temas "genéricos" que se emplean durante los escenarios, luego tienes música creada para el momento justo cuando aparece frente a tus ojos un coloso, una pieza más para la batalla y otra para el final. Sublime, excepcional, esas son las palabras que se me ocurren para describir esta banda sonora.

UN JUEGO PARA FANS

Shadow of the Colossus no es un juego apto para todo tipo de jugadores y mucho menos para todos aquellos que odiaron ICO, y no porque sea un juego difícil, sino por que a más de uno le va a parecer aburrido, sin emociones fuertes, pues no tienes que matar a cientos de enemigos, ni mejorar tus armas. Todo esto se debe a la gran simplicidad empleada en el juego, pues si bien la historia te la narran al inicio y se va desarrollando poco a poco, es casi al final cuando puedes resolver el gran misterio, ya que eso de destruir las estatuas sólo para salvar a tu amada es muy extraño, y es de suponer que alguien más se verá beneficiado por ello. Una interrogante más que queda es el saber cuál es la relación que guarda este título con ICO, la cual obviamente no voy a mencionar para evitar arruinarle a alguien la gran experiencia que hay en este juego. – LUIS D

9.5 VEREDICTO

✓ *El diseño de escenarios y personajes es excepcional, la gran variedad de elementos que se incluyeron crean un juego muy rico en términos visuales.*

✗ *Hay que estar ajustando a cada rato la cámara durante las batallas, la movilidad de tu personaje no es muy precisa.*

? *La espada y las sombras al inicio del juego, ¿serán una referencia a los eventos ocurridos en ICO?*

Al igual que Katamari Damacy e incluso, el propio ICO, Shadow of the Colossus está sentenciado a ser un juego de culto o leyenda urbana, pues al ser más una obra artística, muchos jugadores ignorarán el gran sistema de juego que hay detrás, así como los bellos escenarios y la grandiosa música que emplearon. No sean uno de ellos y jueguen este título para que no les cuenten.

2DO VEREDICTO: 9.5

Desde el momento en que vi la dirección de arte de este título, quedé verdaderamente asombrado, pero fue una vez que escuche el soundtrack, pude apreciar el modo de juego tan bien realizado y me enteré un poco más sobre la historia que me di cuenta de que esta producción podría ser, sin duda, el juego del año del PS2. Si pueden, de verdad, no deben dejarlo pasar. – MIGUEL A. CASTRO

WILD ARMS

UN REGRESO ESPERADO







Antes de que Final Fantasy VII apareciera en el PlayStation, Sony lanzó en 1997 Wild Arms, un RPG ubicado en un oeste moderno, con batallas originales y una música genial, convirtiéndose rápidamente en un juego de culto para muchos. Ahora, Media Vision trae Wild Arms Alter Code F, una nueva versión de este primer juego, pero con muchos cambios.

WA cumple con los estándares técnicos requeridos en un buen RPG, 60 cuadros por segundo en imagen y buenos efectos en los hechizos. Los personajes tienen habilidades nuevas, aunque seguimos con el molesto radar para localizar los pueblos y una alerta para evitar ataques que resulta prácticamente inútil. La historia se ubica en el planeta Filgaia, que debe ser rescatado de los demonios de metal. Rudy, un joven con un poder prohibido, Arms, Jack, un cazador de tesoros y Cecilia, una princesa, luchan juntos, pero ahora tres personajes más los acompañaran.

El juego no presenta nada realmente nuevo, salvo la parte visual, el modo de juego es bastante lento y absurdo, como cuando te caes de un barranco y te regresan al principio del cuarto. El original era un buen RPG, con una música grandiosa, pero esta nueva versión resulta un tanto simple y a veces hasta aburrida. - LITZIA BELTRÁN

6.5 VEREDICTO

Prácticamente es un RPG que nos recuerda mucho a cómo era este estilo hace unos años, por eso no resulta atractivo en estos momentos. Las gráficas lo rescatan un poco, pero a la historia y a la música les falta la emoción que tenían las versiones anteriores. Definitivamente debieron de echarle más ganas a este juego.





ROMANCING SAGA: MINISTREL SONG

UNA AVENTURA ÉPICA QUE CONTINÚA

DISTRIBUYE: SQUARE ENIX / DESARROLLA: SQUARE ENIX USA / GÉNERO: RPG / JUGADORES: 1 / SALIDA: 17 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

Seguramente los jugadores más experimentados -que no necesariamente son los más viejos- recordarán uno de los mejores títulos del RPG con los que contó el Super NES cuando estaba en su apogeo: Romancing SaGa. Ahora, Square Enix ha decidido hacer un remake del juego que apareciera por el año de 1992.

Dentro de lo más rescatable de esta entrega podemos destacar que cuentas con ocho diferentes personajes a elegir. La historia de cada uno de ellos es distinta, aunque se liga a la de los demás ya avanzada la trama, la cual, por cierto, es muy buena. Los mapas a explorar son bastante grandes y de hecho, eso es algo que deferencía a este título de otros del género; un sistema que en aquel entonces fue bautizado como "free scenario system". En este juego tienes la posibilidad de explorar el entorno a tu antojo, haciendo experiencia y mejorando tus habilidades, sin que esto signifique perder momentos claves de la historia del juego.

Aunque el juego fue rediseñado desde cero -contando ahora con un motor gráfico en 3D-, no logra destacarse en ningún mérito técnico: las texturas son simples e inclusive borrosas, los mapas son demasiado sencillos, los personajes lucen bien pero algo pixelados y el molesto jaggling que ha acompañado al PS2 sigue presente. Eso sí, los elementos del género están bien logrados, las batallas se llevan a cabo de buena forma, la personalización tanto de armas como ítems y lo bien elaborado de la trama te invitan a seguir para descubrir los motivos de cada uno de los personajes. - MARIO A. MADRIGAL





7.0 VEREDICTO

Si bien es cierto que los detalles gráficos hacen desmerecer al título en demasía, sería imposible no darle una oportunidad con el buen sistema de juego que maneja. Romancing Saga es un RPG que los fanáticos del género sabrán disfrutar, más si tomamos en cuenta la cantidad de personajes y los retos alternos que ofrece.

RESEÑAS

JAK X: COMBAT RACING

COMBATE SOBRE RUEDAS

DISTRIBUYE: SCEA / DESARROLLA: NAUGHTY DOG / GÉNERO: CARRERAS – ACCIÓN / JUGADORES: 1 - 6 / SALIDA: 18 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: SÍ





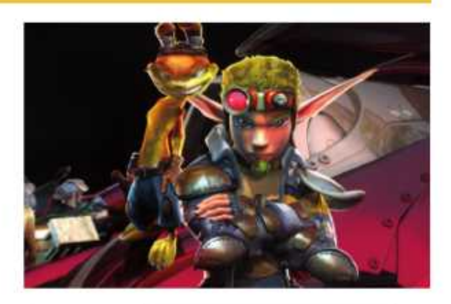
Con una experiencia completamente nueva regresa la conocida pareja de Jak y Daxter. En esta ocasión, y después de que Jak acabara con la amenaza de Dark Maker, el mundo regresó, trayendo con él un nuevo deporte: carreras de combate.

El juego tiene varias modalidades, entre las que destacan el modo de exhibición (donde escoges la pista, el número de contrincantes y tipo de carrera) y el modo de aventura (donde se te cuenta una historia y debes ir completando diferentes carreras para obtener coches nuevos, más personajes y algunas cosas extra). Existen muchos tipos de carreras que requieren de una estrategia específica; por ejemplo, en el Deathmatch debes eliminar a todos tus contrincantes, mientras que en la Carrera de Artefactos gana quien recoja el mayor número de objetos que hay en la pista. Obviamente te encontrarás con diversos obstáculos en las pistas, los cuales debes evitar además de cuidarte del ataque de tus enemigos.

Dentro de la carrera te encuentras objetos llamados Ecos, los cuales te ayudan de diversos modos, el azul sirve para el turbo, el rojo te da armas traseras y el amarillo delanteras, mientras que el verde repara tu vehículo.

Al termino de la carrera, de acuerdo a tu desempeño, te dan Orbs con los que puedes adquirir piezas para tu coche o cambiarle la pintura.

La historia comienza cuando todos van a la ciudad de Kras para escuchar la última voluntad de Krew, el fallecido líder de la mafia, sólo para descubrir que han sido envenenados y ahora deben competir en carreras para obtener el antídoto. - LITZIA BELTRÁN



8.5 VEREDICTO

Se nota que NaughtyDog gusta de aprovechar las capacidades del PS2, y para este juego crearon pistas enormes y terrenos amplios con mucho detalle. La sensación de velocidad es muy buena, y en medio de todas las explosiones las carreras resultan más atractivas, todo lo cual se aprovecha enormemente en el modo para varios jugadores. JakX reúne varias cosas interesantes y los fanáticos de la historia quedarán satisfechos





RATCHET: DEADLOCKED

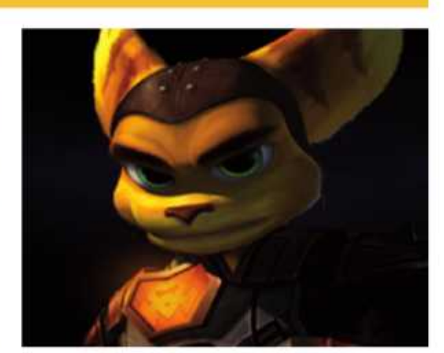
¡LA ACCIÓN SE INCREMENTA CON DOS JUGADORES SIMULTÁNEOS!

DISTRIBUYE: SCEA / DESARROLLA: INSOMNIAC GAMES / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 1 - 8 / SALIDA: 25 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: SÍ

Uno de los dúos más importantes del PS2 regresa con… un momento, no regresa el dúo… de hecho, uno de ellos fue capturado y es tu misión rescatarlo, acompañado de unos "bots" un tanto inútiles y bueno, la idea queda algo así: Ratchet (el integrante de uno de los dúos más importantes del PS2) ha sido capturado, y es la misión de su inseparable amigo Clank ir a rescatarlo, no sin antes destruir un ejército de seres, robots y máquinas que parece no tener fin. En su cuarta aparición en el PS2, el dúo que ahora no es dúo ha tomado una nueva forma que le da aires a la fórmula ya aplicada antes, es decir, MUCHA más acción, menos elementos de estrategia, MUCHAS combinaciones de armas, y nuevos vehículos. Esto en conjunto nos da un juego que desde que comienza hasta que acaba, parece un poema a las explosiones. Los nuevos elementos que no te puedes perder por ningún motivo son la forma de combinar armas que se ha implementado, muy fácil de usar y con un número impresionante de posibilidades. La característica que personalmente creo hace que realmente valga la pena este juego es la inclusión de un modo cooperativo para dos jugadores simultáneos con pantalla dividida, dándole un toque muy interesante de estrategia que de otro modo no sería posible. También es importante mencionar que cuenta con modo de enfrentarse hasta cuatro jugadores simultáneos y hasta ocho en línea. - ERIK VICINO







8.0 VEREDICTO

Ratchet: Deadlocked es un juego que hace una buena adición a la creciente serie de títulos del mismo nombre. Con mucha acción y poco en qué pensar, te mantendrás pegado a tu asiento por horas, y lo que es mejor, puedes jugar acompañado y darle más sabor y estrategia a lo que de por sí ya es un juego bastante movido.



MEDIEVIL RESURRECTION

HUESOS EN UMD

DISTRIBUYE: SONY COMPUTER ENTERTEINMENT / DESARROLLA: SCEE / GÉNERO: AVENTURA / JUGADORES: 1 - 2 / SALIDA: 13 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

EN 1998, LA PRIMERA VERSIÓN DE MEDIEVIL SALIÓ PARA EL PS ONE. EL JUEGO NO FUE UN GRAN ÉXITO, PERO EN LA MEZCLA DE SUS PERSONAJES, LOS NIVELES Y EL SENTIDO DEL HUMOR HICIERON QUE EL JUEGO SE HICIERA DE FANÁTICOS, POR LO QUE ESTE AÑO, SONY PUBLICA UNA NUEVA EDICIÓN DE ESA PRIMERA AVENTURA PARA SU CONSOLA PORTÁTIL, CON LA ESPERANZA DE RETOMAR SU FUERZA DENTRO DEL GÉNERO DE LA AVENTURA EN TERCERA DIMENSIÓN.

Medievil Resurrection es una recreación del juego original, con algunos cambios y detalles en los diversos niveles en los cuales está dividida esta aventura, además de algunos mini-juegos para disfrutar con otra persona. Sin lugar a dudas podemos decirles que este título está inspirado fuertemente en el trabajo y humor de Tim Burton, al grado de que estoy seguro que el director apreciaría el juego.

SI ME MATAS TE MATO

La historia nos cuenta la aventura de Sir Daniel Fortesque, un caballero del reino de Gallowmere que muere por la flecha de un hechicero llamado Zarok. 100 años después regresa Zarok con el fin de conquistar al mundo, haciendo que con un hechizo desaparezca el sol para que así pueda revivir a los muertos, haciéndose de un ejército de zombies. Irónicamente, Sir Daniel Fortesque también revive gracias a ese hechizo, pero ha decidido levantarse en contra de Zarok, sólo que en tu contienda para cobrar venganza encontrarás personajes como calabazas mutantes, espantapájaros y una gran cantidad de soldados muertos.

El sistema de pelea es bastante simple, se basa en dos tipos principales de ataque, uno fuerte y uno débil, además de que ciertas armas te darán ventaja cuando estás cerca o lejos de un enemigo. Hay aproximádamente 12 tipos de armas en el juego, cada una con un propósito diferente. En el juego puedes ir reviviendo ciertos héroes que te ayudarán con el armamento para hacerte la vida más fácil durante la batalla y pues, a grandes rasgos eso es lo que ofrece el juego en sí.

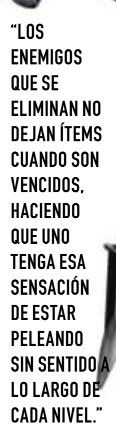




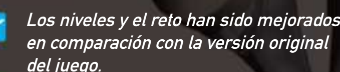

IDEAS MUERTAS

Si bien el juego cumple con las expectativas que se tendrían sobre él, uno de los problemas más evidentes que tiene es la cámara, la cual vuelve las peleas extremadamente frustrantes. Una cámara más cercana al personaje ayudaría a mejorar la perspectiva de los combates, ya que al momento de pelear se vuelve un poco complicado calcular la distancia de los enemigos, aunque más de cerca todo sería apretar botones a lo loco. Por otro lado, otra cosa que también desilusiona mucho es que los enemigos que se eliminan no dejan ítems cuando son vencidos, haciendo que uno tenga esa sensación de estar peleando sin sentido a lo largo de cada nivel.

Desafortunadamente la historia es la misma que apareció en el juego de 1998, muy a pesar de que una nueva hubiera impulsado mucho más el interés de las personas que ya conocían este juego, aunque no por eso se puede decir que esto es algo malo. El campo para mejorar este juego es extremadamente, grande, y esperemos que se dé otra entrega con una historia renovada y con una mejor respuesta del control y de la cámara. - ALEJANDRO BERTOLDI



"LOS ENEMIGOS QUE SE ELIMINAN NO DEJAN ÍTEMS CUANDO SON VENCIDOS, HACIENDO QUE UNO TENGA ESA SENSACIÓN DE ESTAR PELEANDO SIN SENTIDO A LO LARGO DE CADA NIVEL."



6.5 VEREDICTO

- ✓ *Los niveles y el reto han sido mejorados en comparación con la versión original del juego.*
- ✗ *La cámara y el control hacen que las peleas se hagan extremadamente confusas y frustrantes.*
- ? *Realmente esperamos otro tipo de juego de zombies en el PSP, porque este sí huele a muerto.*

Medievil Resurrection será un gran hit para algunos y una gran decepción para otros, pero no por ello debemos descartar la forma en la que ciertas personas puedan llegar a ver el sentido del humor de este juego. El título no es lo máximo dentro del género, pero da lo mejor de sí para cumplir las expectativas que se hizo.

2DO VEREDICTO: 8.5

Medievil Resurrection es una buena opción para los fanáticos de la serie y para los seguidores del género. Un juego bien hecho que cumple con los estándares de los títulos de plataformas. Exceptuando lo molesto que se vuelve estar batallando con la cámara y un par de detalles técnicos, el juego cumple de buena forma con las expectativas generadas. - MARIO A. MADRIGAL

BURNOUT LEGENDS



ES BUENO, PERO TODAVÍA LE FALTA PARA SER UNA LEYENDA

DISTRIBUYE: ELECTRONIC ARTS / DESARROLLA: CRITERIOS / GÉNERO: CARRERAS / JUGADORES: 1 - 2 / SALIDA: 13 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: E +10 / ONLINE: NO

SU ANUNCIO ERA COMO EL SUEÑO DE UN FANÁTICO DE LAS CARRERAS HECHO REALIDAD. BURNOUT SE HABÍA HECHO PORTÁTIL. DESAFORTUNADAMENTE EL RESULTADO NO PUEDE SER TODO LO QUE LOS SEGUIDORES ESTABAN ESPERANDO.











Son verdaderamente pocos los juegos que pueden recrear esa sensación de grandes velocidades y una buena respuesta de control de la misma forma en la que lo ha hecho Burnout. La serie hizo que sus desarrolladores, Criterion, se volvieran estrellas de la noche a la mañana y que lo que empezó como un demo para su sistema RenderWare se convirtió en un claro ejemplo de lo que se puede hacer con una buena programación y un ingenioso motor gráfico para consolas caseras.

GRANDES ÉXITOS

La version portátil de Burnout es otro boleto. Por un lado resume perfectamente la experiencia de los últimos tres juegos de la serie (aunque la mayoría salga de lo que vimos en el Burnout 3: Takedown), y lo presenta en la más extensa serie de opciones que se han visto en el PSP. 175 eventos, 75 carreras y 100 Escenas de Crash Mode.

Por otro lado, esta misma experiencia dista mucho de ser lo mismo que apareció en los juegos de consola, algo de lo que tiene más culpa el PSP que lo que Criterio ha hecho con la tecnología de las consolas que están disponibles actualmente. Aun así, Burnout Legends es el juego de carreras más importante que hay para una consola portátil –después del WipEout Pure- y realmente vale la pena verse.

Burnout Legends es la versión compacta de Takedown, pero con pistas de las primeras dos entregas. Absolutamente todo lo que vimos en el tercer juego de la serie está presente, desde el Aftertouch para mover tu auto hacia otro una vez que lo habías chocado, hasta los modos de Road Rage y Elimination donde el chiste era hacer chocar a todos, asegurándote salir ileso de cada impacto. El modo Pursuit, donde manejas una patrulla que debe detener un auto a como de lugar, también está de regreso, pero sólo en imagen pues como ya mencione, la sensación de ser una versión portátil del Burnout 3 sigue estando presente.

NECESITO VELOCIDAD

Uno de los problemillas más evidentes del juego es que la sensación de velocidad impresionante no es tan evidente como en las versiones que hay para las consolas. Claro, se ve que los autos se mueven rápidamente, pero sin los efectos ahora comunes de los sistemas caseros se pierde esa idea de que te mueves a una velocidad prácticamente imposible. Esto es una muestra de la gran calidad de este juego, ya que lo comparamos con el de la consola y no con otros portátiles que pertenecen al mismo género. Gráficamente, sólo WipEout Pure llega a contra con ese nivel de detalle, y eso porque a diferencia de Burnout, el número de cuadros por Segundo en el primer título es mucho mayor y más fluido.











El audio, por otro lado, es extremadamente bueno. Los efectos de sonido son bastante fuertes y aun cuando cambies su balance en el juego, éste nunca pierde los efectos que han caracterizado a la serie desde siempre. Aun la selección de 21 canciones que varían entre el rock y el punk son bastante aceptables. - SAM BISHOP



8.5 VEREDICTO

- ✓ *Sin duda, el mejor juego que se ha visto hasta ahora en el PSP. Sus múltiples eventos y modos de juego realmente te mantendrán ocupado por semanas.*
- ✗ *Los cuadros por Segundo arruinan de cierta forma la experiencia del juego, ademásd de la notoria falta de elemtnos destruibles en los modos de Crash. La música cansa, y rápido.*
- ? *Aunque parezca extraño para un juego de PSP: puedes jugar con alguien más con sólo una copia del juego. Sólo asegúrate de que ambos tengan las version 1.5 del sistema.*

A final de cuentas, Burnout Legends es una extraordinaria versión portátil de los que fue B3. Quizá se han perdido algunos efectos de velocidad y detalles llamativos, pero eso no afecta del todo a la experiencia final del juego, logrando que este título sea de los mejores juegos de carreras que hay actualmente en el PSP.

2DO VEREDICTO: 9.0

Para una consola que ha sufrido la falta de títulos memorables dentro de su galería, Burnout Legends marca un nuevo camino, llenando el espacio vacío con una grata experiencia de velocidad que en cuanto a juegos portátiles se refiere, es impresionante y muy entretenido. – JOSÉ M. SAUCEDO



POKéMON XD
Gale of Darkness
TM
D.F:
Santa Fe
55.70.87.21
Plaza Loreto
56.16.32.73
Perisur 56.06.52.41
Plaza Cuicuilco
56.65.04.23
Plaza Universidad
56.04.90.05
Pabellon Polanco
55.80.27.74
Plaza Insurgentes
EDO. DE MÉXICO:
Plaza Satélite
55.72.47.34
Interlomas
52.91.96.51
Galerias Metepec
2.32.17.91
Plaza las Américas
PUEBLA:
Angelópolis
22 25 73 65
GDL:
Gran Plaza
31.21.84.62
Centro Magno
36.16.75.08
Galerias
36.73.26.87
QUERÉTARO:
Galerias
2.16.18.89
LEÓN:
Plaza Mayor
7.73.49.19
MONTERREY:
Galerias Valle Oriente
84.86.04.19
Galerias Monterrey
83.33.51.87
Plaza Fiesta San Agustin
83.63.46.59
Tienda Virtual
www.gameplanet.com
NINTENDO GAMECUBE.
Toma el control
egs
electronic game show
$749
¡VIVE LA INTENSA ACCION DE POKEMON!
GAME PLANET
Las tiendas de videojuegos mejor surtidas en México



PARADOJA Y PARAJODA



JOSÉ M. SAUCEDO
Editor del Editor
www.atomix.vg/blog/azevrec

Asombro, burla, duda y emoción son algunos de los sentimientos que ha generado el control del Nintendo Revolution. Desde aquellos que no lo bajaron de ser la copia barata de un control remoto cualquiera, hasta los que vieron en los videos de demostración un nuevo paradigma en lo que se refiere a la industria del juego de video, las reacciones sobre este aditamento no se han hecho esperar y todas, siendo buenas o malas, tienen una misma idea. Nintendo no cumplió las expectativas esperadas, pero tampoco nos decepcionó, simplemente decidió irse por un camino tan diferente que con un poco de suerte y mucha creatividad lo dejarán fuera de esa afamada "Guerra de las Consolas" de la que todo el mundo habla, pero nadie entiende.

Todos sabemos que la mercadotecnia y el fanatismo han logrado que esta industria crezca – aunque no se desarrolle- pero, ¿será capaz de soportar un cambio tan radical como lo propone Nintendo con su nuevo sistema? Obviamente aquí no hablo de la tecnología, sino de los desarrolladores y sobretodo, de los jugadores. Sony, Microsoft y Nintendo nos acostumbraron a jugar de una forma, pero ahora, prácticamente de un día para otro, los últimos deciden mandar toda esa experiencia a volar y empezar de nuevo. La idea es más que buena pero, ¿será exitosa? Digo, si hay algo en lo que todos estamos de acuerdo es que todo el mundo quiere un cambio, pero realmente son pocos quienes están dispuestos a aceptarlo.

JUEGO DEL MES: TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE



El concepto de una pantalla táctil puede ser usado de muchísimas formas y los desarrolladores han encontrado buenas excusas para imaginarse nuevas formas de interactuar con ella. La idea detrás de este título es simple, elegante, atractiva y hasta cierto punto morbosa, pero sobretodo, muy interesante. Chequen el juego, por algo está en nuestra portada.

JUGANDO:







LA CALAVERA DE NINTENDO: GUERRA ENTRE EL PSP Y DS



Texto: Laura Michell / Ilustración: Tozani

POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

EL GEMELO MALVADO DE LA SERIE

DISTRIBUYE: NINTENDO / DESARROLLA: GENIUS SONORITY, INC. / GÉNERO: RPG - TURNOS / JUGADORES: 1 - 4 / SALIDA: 10 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

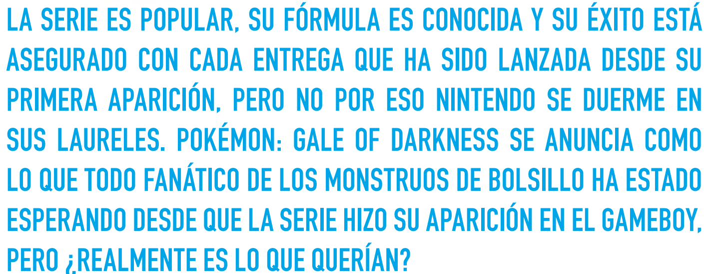












LA SERIE ES POPULAR, SU FÓRMULA ES CONOCIDA Y SU ÉXITO ESTÁ ASEGURADO CON CADA ENTREGA QUE HA SIDO LANZADA DESDE SU PRIMERA APARICIÓN, PERO NO POR ESO NINTENDO SE DUERME EN SUS LAURELES. POKÉMON: GALE OF DARKNESS SE ANUNCIA COMO LO QUE TODO FANÁTICO DE LOS MONSTRUOS DE BOLSILLO HA ESTADO ESPERANDO DESDE QUE LA SERIE HIZO SU APARICIÓN EN EL GAMEBOY, PERO ¿REALMENTE ES LO QUE QUERÍAN?

La historia de este juego empieza como muchas otras, no sólo de Pokémon, sino también de cualquier RPG decente que hayan jugado antes. Michael es un joven pero brillante entrenador de Pokémon que se ve involucrado en la lucha contra una malvada organización que roba, entrena y manipula a los monstruos de bolsillo, utilizándolos como arma para conquistar el mundo. Las criaturas que se han vuelto malas ahora son conocidas como Shadow Pokémon y tu deber no sólo es detener a la organización, sino también purificar a los animalitos para regresarlos al lado del bien.

TRES DIMENSIONES

El título se desarrolla como se esperaría de un juego de este tipo, ofreciendo finalmente en una consola lo que fue el gran RPG que apareció en las diversas versiones que hay del GameBoy. Desafortunadamente el concepto no sólo llega muy tarde al Cubo, sino que se ejecuta de una forma por demás sencilla, sin grandes innovaciones o sorpresas tanto del lado técnico como del artístico. Los pokémon no sólo cuentan con algunos movimientos especiales "nuevos", sino que ninguno es verdaderamente nuevo, ya que sólo son versiones "malas" de todos los que ya conocemos.

Las peleas se llevan a cabo de la misma forma en como se jugaban en el Pokémon Colosseum y de hecho, el juego se ve prácticamente igual a éste.

Ahora no sólo te encuentras con Pokémon salvajes, sino que también deberás arrebatarles los "malos" a sus entrenadores y tú deberás cuidarlos para purificarlos, y así entrenarlos para bien. Sólo así podrás contar con un gran equipo con el cual llegar al final de la historia y enfrentarte al legendario Lugia, quien también ha sido víctima de los planes de la corporación mala de esta historia.

YA ESTABA HECHO

Aparte del modo principal de historia, el título cuenta con opciones para que jueguen dos o cuatro personas en diversos mini-juegos que no sólo te permiten purificar pokémon más rápido, sino también obtener ítems especiales y discos de información que traen consigo más de 50 escenarios de batalla en donde puedes pelear en contra de tu amigos o puedes usar como simuladores de pelea para entrenar y conocer las habilidades de las criaturas que estás entrenando. Obviamente, como es de esperarse en todo juego de esta serie, el título es compatible con las versiones Fire Red, Green Leaf, Sapphire, Ruby y Emerald de Pokémon que aparecieron en el GBA, lo que permite que a través del cable link puedas cargar tu pokémon a NGC y enfrentarte con otra persona en duelos en tercera dimensión. A grandes rasgos el juego "está bonito" y su trascendencia radica más en la franquicia que en la producción en sí. El título no es del todo olvidable, pero tampoco es el impresionante RPG que se esperaba de esta serie. Esperemos a que Nintendo haga algo mejor en su segundo intento.

- JOSÉ M. SAUCEDO

7.0 VEREDICTO

✔ *El reto es bastante bueno, y se agradece mucho la opción de poder cargar los pokémon que ya se tenían entrenados en las diversas versiones que hay para el GBA.*

✖ *La historia, sus personajes y el modo de juego es por todos conocido, muy a pesar de que se presenta como algo innovador dentro de la galería de títulos que hay para el GameCube.*

? *Después de más de 300 pokémones diferentes, ahora nos salen con sus gemelos malvados… eso es ser creativos, me cae.*

Aunque la historia se disfruta y los fanáticos de la serie van a disfrutar muchos de sus momentos, el juego es más una excusa que la intención de darle una cara nueva al universo de Pokémon. Más trabajo en los aspectos gráficos, el modo de juego y la historia hubieran hecho que este título se acercara más a lo que el público esperaba de él.

2DO VEREDICTO: 8.5

Siempre he de decirlo, Nintendo es sin duda una compañía que me va a sorprender, Pokémon llega al Cubo una vez más, con el pie derecho y con todos tus Pokémon de las versiones más recientes: Si eres fan de la serie y tus criaturas tienen buenos niveles, chécalo, anti-pokémon favor de abstenerse.- JAVIER LÓPEZ

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

LO CORTÉS NO QUITA LO RADIANTE

DISTRIBUYE: NINTENDO / DESARROLLA: INTELLIGENT SYSTEMS / GÉNERO: ESTRATEGIA - RPG / JUGADORES: 1 / SALIDA: 17 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

DESPUÉS DE HABER AGRACIADO LAS CONSOLAS CASERAS JAPONESAS DURANTE MÁS DE 10 AÑOS, NINTENDO DECIDIÓ TRAER LA SERIE DE FIRE EMBLEM AL GAMEBOY ADVANCE A NUESTRO CONTINENTE, Y GRACIAS A SU ROTUNDO ÉXITO, AHORA PODREMOS DISFRUTAR DE ESTA INCREÍBLE FRANQUICIA DIRECTO EN LA PANTALLA DEL HOGAR CON PATH OF RADIANCE PARA EL GAMECUBE.

Siguiendo la tradición que se ha impuesto en los juegos de esta serie, en Path of Radiance seguirás la historia de un joven caballero llamado Ike, quien se verá atrapado en la guerra de los humanos contra los demi-humanos mitad bestia y mitad hombre. Después de una difícil tregua, un nuevo mal se encargará de hacer que esta frágil paz se rompa y reinicie la guerra entre estas dos razas.

LO QUE NO ESTÁ DESCOMPUESTO NO NECESITA ARREGLO

Como otros juegos del género, en Path of Radiance controlas a un número específico de unidades que tendrán que enfrentarse a otro tanto de enemigos, en un campo dividido en "paneles" o espacios a través de los cuales podrás distribuir tus tropas dependiendo de sus habilidades y clases para eventualmente, llevarlos a la victoria. Una de las características que apartan considerablemente a este título de otros en su estilo es que si uno de tus personajes muere en batalla, esto afectará directamente el desarrollo de la historia, por lo cual la emoción que experimentarás al llevar a cabo estas batallas será bastante.

Como en los anteriores títulos, la forma más básica de ataques está basada en tres tipos de armas que tus personajes podrán equipar dependiendo su clase: hacha, espada y lanza, y cada una se interrelaciona con la otra en estilo de "piedra, papel y tijera", y este mismo tipo de relación se encuentra presente en los hechizos.

Lo que hace únicos a cada uno de tus personajes son sus habilidades personales y los ataques que podrán aprender al alcanzar cierto nivel de experiencia, o utilizar un cierto ítem encontrado en batalla; el manejo inteligente de cada una de estas variantes llevarán a tu equipo a la victoria o fracaso según tu estrategia.





ENTRE CAMBIOS, TRANSICIONES Y… ¿MEJORAS?

Gráficamente, en esta ocasión Intelligent Systems optó por presentar a los personajes en 3D poligonal. Si bien esto representa correctamente lo que estamos acostumbrados a ver con 2D en el GBA, en la transición hacia el GameCube las gráficas no son tan complejas.

Asimismo, gran parte de la historia se presenta con los mismos retratos de personajes conversando con textos que sólo es posible leer, mientras que en otros momentos hay locución y audio para desarrollarla. Para ser más específicos, se siente una cierta falta de uniformidad.

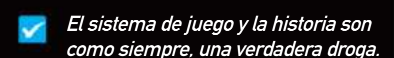
No hay queja alguna sobre la música debido a que, aunque es buena, no llega a ser increíblemente inolvidable y ese es uno de los aspectos que menos deberían llegar a trascender en un título de ésta especie.

Hablando sobre la historia, es un placer el ver el desarrollo de la misma, y es posible afirmar que mantiene los elementos sorpresivos, inesperados y épicos de la serie, sin temor a equivocarse que esta parte del RPG es concluyentemente llamativa.

Fire Emblem: Path of Radiance es un digno heredero a una serie de juegos que han pasado a la historia de Nintendo como indispensables para sus fans, pero requerirá de cierta paciencia y asimilación de aquellos otros elementos que no logran exceder las expectativas de algunos otros jugadores. - RODRIGO MÁRQUEZ







El sistema de juego y la historia son como siempre, una verdadera droga.

Las capacidades del GameCube dan para gráficas mucho más intrincadas, pero con el estilo de arte utilizado, tal vez esto no sea realmente malo.

Cinemas en 3D, cinemas en anime… ¡de pronto los cambios son un poco bruscos!

Un muy buen sistema de juego e historia logran hacer de Fire Emblem: Path of Radiance un título que no podrá faltar en la colección de un fan de Nintendo y de los juegos de estrategia por turnos, pero aquellos exigentes de la presentación artística podrán llegar a no concordar totalmente, lo cual afortunadamente y a fin de cuentas, es el aspecto más superficial del título.

2DO VEREDICTO: 8.0

Se ve bien, se juega aun mejor y el reto que presenta es increíblemente bueno. Un poco de trabajo en la dirección de arte y la historia le hubieran servido de mucho, pero bueno, siendo éste un juego que es más estrategia que RPG, el detalle es mínimo si lo comparamos con todo lo entretenido que puede llegar a ser. – JOSÉ M. SAUCEDO

BATTALION WARS

EL PODER ESTÁ EN TUS MANOS

A finales del Siglo XXI, lo que parecía ser una disputa territorial entre el Western Frontier y la Tundran Army se convirtió en una guerra mundial que dejo a ambos países en una posición en la cual ninguno podría declararse como vencedor. Aprovechando esta situación, y utilizando apoyo internacional, las fuerzas de Xylvanian han comenzado un ataque contra ambas naciones con la intención de invadir y destruirlas por completo, todo como parte de una venganza fríamente planeada por el dictador y líder de este ejército. Ahora, las naciones que antes fueron enemigas deberán unir fuerzas para detener esta amenaza, antes de que acabe con sus recursos y ponga en jaque la paz del mundo entero. Con la oportunidad de finalizar esta guerra de forma definitiva, tú tienes la oportunidad de estar al mando de los ejércitos que participan en esta guerra. Prepárate para la batalla.







- Batallion Wars es la versión casera de la aclamada serie Advance Wars que se encuentra disponible para el GameBoy Advance y el Nintendo DS.
- El juego cuenta con más de 20 misiones, cada una con sus propios objetivos, tanto primarios como secundarios y secretos.
- Cada misión puede finalizarse de diversas formas, ya que pueden utilizarse técnicas de estrategia militar, ataque con toda la fuerza de tus tropas o hacer ataques de tipo guerrilla.
- La revolución llega con un innovador e intuitivo sistema de juego que reduce el control de las acciones de tu ejército a un par de botones y las opciones disponibles en el mapa de cada área.
- Puedes participar en el juego como comandante, o también como soldado, manejando una gran cantidad de vehículos y armas. Incluso puedes infiltrarte en territorio enemigo como espía.
- La historia del juego cambia de acuerdo a tus acciones, y la Inteligencia Artificial aprende de tus acciones, adecuándose a tus estrategias a favor y en contra.





BATTALION WARS



LA FINA LÍNEA ENTRE EL RTS Y LA ACCIÓN-AVENTURA



DISTRIBUYE: NINTENDO / DESARROLLA: KUJU ENTERTAINMENT / GÉNERO: ACCIÓN - ESTRATEGIA / JUGADORES: 1 / SALIDA: 19 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

RARA ES LA VEZ EN QUE UN BUEN JUEGO DE ESTRATEGIA AGRACIA LAS CONSOLAS CASERAS, Y CUANDO ESTO SUCEDE ES MERITORIO DE UN APLAUSO A LOS DESARROLLADORES POR TENER LA VISIÓN PARA TRASCENDER LAS BARRERAS DE LA INTERFASE Y PONER EN NUESTRAS MANOS JUEGOS TAN DISFRUTABLES COMO BATTALION WARS.

Los desarrolladores, durante mucho tiempo, han favorecido la plataforma de la PC para desarrollar juegos memorables de Estrategia en Tiempo Real. Quienes hemos tenido la fortuna de seguir los pasos del género en esa plataforma, hemos imaginado lo aberrante que debe ser jugar algo de este estilo con un limitado control de consola y "dios nos libre", con uno de GameCube.

EN LA TORRE DE "CONTROL"

La impensable e incluso hereje idea de controlar tropas con un Control Stick y cuando mucho siete botones ha sido retada anteriormente con resultados frustrantes (como Starcraft, N64), pero el problema es el tratar de empatar esos dos conceptos erróneamente. A primera vista, Battalion Wars es simplemente un juego de acción en tercera persona donde el personaje que controlas no tiene identidad propia y cuyos entornos caricaturescos lo hacen ver, incluso, un tanto aniñado. ¡Cuidado! Juzgar a este título por su apariencia es el peor error que puedes comenter.

En Battalion Wars, tomarás el control de un comandante que deberá guiar a sus fuerzas a través de una serie de misiones para derrotar al enemigo en una guerra sin cuartel. El comandante, sin embargo, eres tú, y podrás controlar en tercera persona a cada una de las unidades de tu batallón, ya sean infantería, tanques o incluso helicópteros, con tan sólo seleccionar este tipo de unidad con el C-Stick. Una vez haciéndolo, es posible dar órdenes a todas las unidades de ese mismo tipo o incluso a todo el batallón al mismo tiempo. Podrás ordenarles defender un punto, seguir a la unidad que controlas o enfocar su ataque en un blanco en particular.





Siguiendo la tradición de Advance Wars, cada tipo de unidad tiene una ventaja sobre otro tipo de unidad, además de habilidades y armamento específico. Cada misión se divide en diversos objetivos y lograr la victoria en cada uno pondrá a prueba tu habilidad para posicionar, comandar, distribuir y atacar con tus tropas en un lugar y momento preciso, desarrollando así el elemento de estrategia.

¿DIVERSIÓN O FRUSTRACIÓN?

Aun cuando en un principio lograr todas estas hazañas de control puede parecer frustrante, con tiempo irás acostumbrándote a la manera de controlar tu ejército y lo harás de forma intuitiva. Desearás, sólo por instantes, tener una interfase más amplia y flexible.

Los personajes y la dirección de arte tienen un carisma que logran hacer de las guerras en Battalion Wars un objeto de diversión sin efectos secundarios. No obstante, el audio de este título sobresale presentando sus explosiones, balazos, y demás efectos con gran intensidad, sumergiéndote en la acción al lado de una musicalización puramente militar, con todo y sus trompetas y tambores.

Kuju Entertainment logra satisfacer a los seguidores de Advance Wars con un título que dista mucho de serlo, pero que en esencia sigue cercanamente sus pasos. Decídete a jugar Battalion Wars y muy probablemente no te arrepentirás. - RODRIGO MÁRQUEZ

8.5 VEREDICTO

- ✓ *Un excelente, fácil e intuitivo uso del control para un título de éste género.*
- ✗ *Otro juego que parece todo menos lo que ofrece, por lo que más de uno se irá con la finta de que algo infantil.*
- ? *Dónde quedó el modo para varios jugadores?*

Si quieres jugar estrategia por turnos en tu Cubo, juega Fire Emblem: Path of Radiance. Si quieres jugar estrategia en tiempo real con acción intensa, constante, y que definitivamente no te decepcionará en ningún momento, juega Battalion Wars. Asi de simple.

2DO VEREDICTO: 9.0

Nunca entenderé como es que las adaptaciones verdaderamente buenas de un juego de PC se ven tan fciles en un sistema de Nintendo, aun cuando el trabajo detrás de ellas denota un esfuerzo muy grande para hacerlos realidad. Batallion Wars es un gran título, y un claro ejemplo de que los juegos de RTS si pueden hacerse bien en una consola casera. – JOSÉ M. SAUCEDO

DESPUÉS DE HABER SIDO VENCIDOS UNA VEZ MÁS POR LAS NACIONES DE WARS WORLD, EL EJÉRCITO DE BLACK HOLE HA QUEDADO EN MANOS DE UN NUEVO GENERAL, QUIEN SE HA LEVANTADO NUEVAMENTE EN ARMAS EN SU DESEO DE CONTROLAR EL MUNDO. PARA LAS ARMADAS DE ORANGE STAR, BLUE MOON, YELLOW COMET Y GREEN EARTH, HA LLEGADO EL MOMENTO DE ENFRENTAR EL RETO MÁS GRANDE QUE HA VIVIDO SU MUNDO HASTA AHORA: UN CONFLICTO BÉLICO DE PROPORCIONES GIGANTESCAS, PERO QUE CABE EN LA PALMA DE TU MANO. ADVANCE WARS: DUAL STRIKE ES LA TERCERA ENTREGA DE LA ACLAMADA SERIE DE TÍTULOS DESARROLLADOS POR INTELLIGENT SYSTEMS, Y EL PRIMERO EN PRESENTARSE EN EL NINTENDO DS, UTILIZANDO AL MÁXIMO LAS CAPACIDADES DE ESTE SISTEMA PARA DARLE TODA UNA NUEVA DEFINICIÓN AL GÉNERO DE LA ESTRATEGIA EN LAS CONSOLAS PORTÁTILES.



LA GUERRA CONTINÚA...

La acción del juego se desarrolla en las dos pantallas del sistema de dos formas diferentes. El sistema clásico te lleva a ver el menú de acción en la pantalla superior mientras que en la inferior controlas a tus tropas. El sistema DS hace de ambas pantallas un campo de batalla aéreo y terrestre.

El juego no sólo incluye nuevos personajes y nuevas tropas, sino que permite combinar sus habilidades durante la batalla contra el enemigo.

Con una sola tarjeta pueden conectarse en diferentes modos multijugador desde dos hasta ocho personas. El juego para varios puede desarrollarse en los mapas de la nueva aventura, así como los clásicos de las entregas anteriores de esta serie.

El juego incluye un editor de mapas que te permite crear escenarios propios para jugar con otras personas a través del modo Wi Fi del Nintendo DS.











DDR: MARIO MIX

DE PLOMERO AVENTURERO A BAILARÍN POR DINERO

DISTRIBUYE: KONAMI / DESARROLLA: KONAMI / GÉNERO: BAILE / JUGADORES: 1-2 SIMULTÁNEOS / SALIDA: 24 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: E / ONLINE: NO

ES UN HECHO QUE EL PERSONAJE FAVORITO DE TODOS LOS TIEMPOS SE LAS HA ARREGLADO PARA ENTRAR EN UN SINFÍN DE JUEGOS, EN SU ENORME MAYORÍA PROTAGONIZADOS POR ÉL O ALGUNO DE LOS MIEMBROS DE SU ACLAMADA SERIE, PASANDO DESDE LA AVENTURA HASTA EL RPG, PELEAS, CARRERAS Y HASTA EL BASEBALL, LLEGANDO INCLUSO HASTA LA PISTA DE BAILE. EN ESTE JUEGO ESTELARIZADO POR EL PLOMERO CREADO POR SHIGERU MIYAMOTO HACE YA 20 AÑOS, PROMETE, AL IGUAL QUE EL RESTO DE LA SERIE DE DDR, UNA EXPERIENCIA MUY DIVERTIDA.



Si bien los juegos de Mario en su origen son hechos para un jugador, o dos, los títulos más recientes como Mario Tennis, Mario Superstar Baseball, Mario Party y DDR Mario Mix se basan puramente en la participación de varias personas para hacerse entretenido. Aunque estos juegos ofrecen las mejores experiencias para varios jugadores que se han visto en una consola, siempre queda la duda de qué tan buenos son si se juegan solos.

BAILA CONMIGO!

La historia podría resumirse como, "Ups, el mundo está en problemas. Mario!!!", pero bueno, sigamos la historia oficial de Nintendo: Alguien ha robado las llaves de la armonía y liberado la música que llevaban dentro. Sin las llaves, el poder inestable de la música está causando desastres a través de la tierra y es deber de Mario recuperarlas antes de que destruyan el Mushroom Kingdom. Afortunadamente el camino a las llaves es sencillo: izquierda, derecha, arriba, abajo, derecha, abajo…

DDR: Mario Mix es básicamente igual a cualquier otro Dance Dance Revolution, por lo menos en lo que a la estructura del juego se refiere, incluyendo el tapete de las flechitas, pero el detalle aquí es que tiene a Mario en el centro, y al igual que con el tapete, todo el juego se ve grandemente influenciado por este personaje. Los niveles dan una idea bastante bien lograda de ser niveles de cualquier juego de Mario en tercera dimensión, incluyendo a algunos villanos o personajes muy secundarios bailando en los fondos. Es necesario admitir que ver a algunos de los personajes de la serie bailando con gracia y estilo puede ser un poco raro, especialmente con Mario y Luigi, pero cuando pones a competir a Peach contra Bowser la cosa se puede poner realmente graciosa, por no decir ridícula.

MAMI YO QUIERO PISAR UN GOMBA!

La influencia de Mario está presente no sólo en los personajes y escenarios, también se ha infectado en los diversos modos y mini juegos; por ejemplo, hay un nivel donde uno de los amigables fantasmas se encuentra en la base de la pantalla y conforme vas cometiendo errores va creciendo hasta que la cubren por completo, eliminando cualquier posibilidad de sobrevivir.

Además de estos niveles infestados de personajes de la serie, el titulo incluye mini juegos donde podrás aplastar a un hongo con tus propios pies. Esta idea, junto a algunas otras sorpresas le dan un extra al nivel de atracción de este titulo, especialmente para aquellos que aún le tienen miedo a los juegos de video. - MIGUEL A. CASTRO



VEREDICTO

DDR: Mario Mix es otro de esos intentos muy bien logrados de Nintendo por explotar a su personaje más famoso.

Acaba de mostrarnos que Mario no le tiene miedo al ridículo, y sus productores tampoco.

Entre la gran gama de canciones que se presentarán en este título podemos encontrar las típicas rolas del DDR, además de algunos temas originales de Nintendo, arregladas específicamente para esta ocasión.

Primero es un juego de baile, y si no eres fanático del género, tendrás que ser un verdadero seguidor del plomero come hongos para disfrutarlo.

2DO VEREDICTO: 5.0

DDR: Mario Mix es una prueba fehaciente de que la mercadotecnia no tiene límites y el hambre de dinero no conoce final. Por otro lado, después de tomar antidepresivos, me doy cuenta que el juego entretendría por largas horas a niños ávidos de utilizar un tapete, pero que por su coeficiente intelectual dañado por Barney y los Teletubbies, están incapacitados para jugar un DDR de verdad, aunque sea en su dificultad más baja. – RODRIGO MÁRQUEZ

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

TU DS SE CONVIERTE EN UNA SALA DE EMERGENCIAS

UNA DE LAS GRANDES VENTAJAS QUE TIENE EL NINTENDO DS, ES QUE SUS CAPACIDADES PERMITEN DARLE UN NUEVO SENTIDO A LOS MODOS DE JUEGO E HISTORIAS QUE YA CONOCÍAMOS EN ESTA INDUSTRIA Y TAMBIÉN, PARA LLEVAR A CABO MUCHAS OTRAS IDEAS QUE HABÍAMOS VISTO APLICADAS EN OTROS MEDIOS DE ENTRETENIMIENTO COMO LA TELEVISIÓN O LOS JUEGOS DE MESA. TRAUMA CENTER ES UN BUEN EJEMPLO DE ELLO, YA QUE NOS PONE AL CENTRO DE UNA SALA DE URGENCIAS QUE PUEDES LLEVAR A TODOS LADOS.















DISTRIBUYE: ATLUS SOFTWARE / DESARROLLA: ATLUS SOFTWARE / GÉNERO: SIMULADOR - DESTREZA / JUGADORES: 1 / SALIDA: 4 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

El objetivo de este juego son las intervenciones quirúrgicas que haces en cada uno de los capítulos en los que se divide la historia. En cada operación contarás, aparte de un tiempo límite para realizarlas, con el apoyo y orientación de una enfermera o un colega más experimentado, mientras descubres que este aspecto del juego es un poco más realista y preciso de lo que uno podría imaginar.

El drama que se vive diariamente en los hospitales ha sido retomado por una inmensa cantidad de programas de televisión, pero la experiencia que ofrece este juego lo hace único. En este título tomas el papel de un joven médico que apenas ha llegado al hospital Hope y ya se ha encontrado con mentores, rivales y amigos que estarán presentes a lo largo de tu camino mientras ves cómo una serie de accidentes y extrañas enfermedades empiezan a surgir entre la población cercana, lo que te hace sospechar acerca de lo que ocurre dentro y fuera de las instalaciones donde trabajas. Desafortunadamente no hay mucho tiempo para investigar lo que sucede, ya que la vida de decenas de pacientes está en tus manos y debes salvarlas.

HISTORIA CLÁSICA

El formato en el que está armado Trauma Center nos recuerda mucho a otros juegos como Phoenix Wright y Sprung, ya que éste presenta un tipo de novela gráfica donde interactúas con ciertos personajes, quienes reaccionan de diversa forma según las respuestas que das o los comentarios que haces. La historia se desarrolla de esa forma, de una manera particularmente sencilla y hasta predecible, algo que bien podría haber matado el juego de no ser porque es lo menos importante que veremos durante su desarrollo.

PUNTERO MULTIUSOS

El stylus se utiliza en la pantalla táctil para simular las diversas herramientas que se utilizan durante una operación, yendo desde el bisturí y la aguja para suturar, hasta los tubos para drenar sangre o las botellas para aplicar gel antiséptico. Cada operación requiere de un movimiento extremadamente preciso, por lo que el área de trabajo está algo limitada, y su grado de complejidad se hace cada vez más alto conforme avanza el juego, haciendo que las intervenciones sean un verdadero reto de tino, lógica y paciencia para todo aquel que pruebe el título. El trabajo gráfico es impresionante por su detalle, así como la forma en cómo fue planeada cada prueba, ofreciendo muchos elementos que no se esperarían de este juego. La dirección de arte, si bien no es el fuerte porque le quita mucha seriedad a la historia, hace que el juego tome un estilo de anime americanizado que llama la atención de muchos, aunque lo mejor de todo sigue siendo el modo de juego; "Operando" se queda corto con lo que podrás vivir en Trauma Center. - JOSÉ M. SAUCEDO

8.5 VEREDICTO

- ✓ *El concepto del título da pie a lo que podría ser todo un género.*
- ✗ *La historia llega a sentirse forzada en más de una ocasión, además de que no hay mucho espacio para experimentar libremente durante cada operación.*
- ? *No hay nada más desesperante que tener una enfermera coqueta como asistente. Nomás se la pasa hablando a cada rato y regañándote.*

Aunque este fue un juego de lanzamiento para el DS en Japón, es muy bueno verlo en América pues se quita el estigma que tienen las novelas interactivas y ofrece mucho más en cuanto a reto e historia que otros títulos del género. Este juego es otro buen ejemplo de un género que fue hecho específicamente para ella.

2DO VEREDICTO: 9.5

El diseño de cada operación es extraordinario, se siente una progresión en la dificultad de las cirugías, mientras que el arte y diálogos llegan a involucrarte con el paciente al grado de que te sientes mal si las cosas no salen bien. El uso del stylus como instrumentos médicos resulta muy original. El juego es Indispensable, a pesar de su duración. – RUBEN OLEGNOWICZ



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

¡OBJECIÓN!

DISTRIBUYE: CAPCOM / DESARROLLA: CAPCOM / GÉNERO: AVENTURA / JUGADORES: 1 / SALIDA: 10 DE NOVIEMBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

¿CUÁNTAS VECES NO TE HAS EMOCIONADO AL VER EN TELEVISIÓN TODOS ESOS PROGRAMAS EN DONDE SE RESUELVEN MISTERIOSOS CASOS EN UN JUICIO? OK, SABEMOS QUE NO SON MUCHAS, PERO DE SEGURO, EN MÁS DE UNA OCASIÓN, DEBES HABER NOTADO ALGUNA PISTA EN LOS PROTAGONISTAS, LA CUAL NO PARECÍA IMPORTANTE, PERO RESULTÓ SER EL DATO QUE RESOLVIÓ EL CASO, ¿NO? ¿NO?







Bien, ahora con Phoenix Wright: Ace Attorney tendrás la oportunidad de probar todos tus instintos detectivescos. Este juego, desarrollado por Capcom, viene a ser un remake de la primera versión que se lanzó para el GBA durante el 2001 en Japón, la cuál dio lugar a otras tres versiones, dando el salto al Nintendo DS, aprovechando las características que posee esta portátil.

LA CORTE ENTRA EN SESIÓN

La acción principal en este juego se divide en dos partes, lo primero que tendrás que hacer es investigar la escena del crimen, interrogar testigos y reunir evidencia que será usada en la corte; la segunda y más interesante parte se lleva a cabo en la corte, en donde presentarás tus conclusiones y la evidencia que respaldarán tu caso, además de escuchar a la parte acusadora y discernir la verdad de la mentira. En esta parte es donde se hace uso de las dos pantallas, ya que por medio del stylus podrás tener el control de tu inventario en la pantalla de abajo, mientras que en la parte superior podrás hacer objeción cuando encuentres alguna incoherencia.

La historia del juego no se aleja mucho de las ya vistas en TV, sin embargo tiene algunos giros inesperados que la hacen más interesante. Para empezar tomarás el rol de Phoenix Wright, quien se encuentra frente a un caso muy complicado en el que su mejor amigo ha sido acusado de asesinar a su novia. Sin más tiempo que perder, Phoenix se dispone a resolver el caso con la ayuda de sus amigos, quienes son tan extraños como los típicos personajes japoneses ya visto en otros juegos del mismo tipo. Por ejemplo, aquí tenemos a Maya Fey, tutora del personaje principal, y hasta a Miles Edgeworth, máximo rival de Phoenix, quien quiere a toda costa encerrar a nuestro amigo.

DENEGADO!

Para avanzar en el juego tendrás que leer todos los diálogos de los personajes y poner mucha atención a lo que dicen, porque quizá en algo se lleguen a contradecir. En ocasiones, leer tanto texto llega a hacer un poco monótona la experiencia, mencionando además que los gráficos si bien son muy coloridos y expresan muy bien las emociones, son muy limitados puesto que en el DS pudieron lucir mucho mejor.

"LA HISTORIA DEL JUEGO NO SE ALEJA MUCHO DE LAS YA VISTAS EN LOS PROGRAMAS JURÍDICOS DE LA TV."

Este juego habla muy bien por parte de Capcom, ya que se anima a traer géneros algo "extraños" a nuestro continente, pero quizá deberían escoger un poco más cuáles son los que deben traer, ya que Phoenix es un ejemplo más de porqué este género no llega a nuestro continente. - ROBERTO A. LÓPEZ

7.0 VEREDICTO

Juegos de este tipo no son muy comunes, por lo que a la librería del DS le queda perfectamente. El reparto incluye una amplia variedad de personajes, incluyendo el típico que tiene poderes especiales.

Los gráficos se ven muy simples, y si bien son bastante coloridos, un poco más de variedad no le hubiera hecho daño, al igual que con la música.

¿Sabías que dado el tremendo éxito que tuvo Phoenix Wright en Japón, el personaje ya cuenta con su manga y serie animada?

Hay muchas cosas por investigar en este juego, lo que pondrá a prueba tu paciencia y observación, sin embargo, este es un título que puede no gustarle a todo el mundo, aunque vale la pena que le des una oportunidad. Títulos como este no se ven todos los días.

2DO VEREDICTO: 7.0

Éste es un ejemplo de que aún se desarrollan juegos innovadores. Sin embargo, por mucha innovación que haya, no podemos pasar por alto las fallas. La más significativa es que, a diferencia del mundo real, en el juego son contados los argumentos que se pueden utilizar para ganar un caso, por lo que el juego es muy "cerrado" y va guiando al jugador. - JORGE A. SALGADO

METROID PRIME PINBALL

¡BOLITA A SAMUS!

DISTRIBUYE: NINTENDO / DESARROLLA: FUSE GAMES LIMITED / GÉNERO: DESTREZA / JUGADORES: 1 – 8 / SALIDA: 24 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: E / ONLINE: NO







La serie de Metroid da un nuevo giro en su desarrollo, y en esta ocasión, Samus Aran está de vuelta en un juego de pinball, en el típico ambiente de ciencia ficción que ha caracterizado a la saga, donde tendrás que enfrentarte a grandes enemigos, piratas espaciales y por supuesto, metroids, en tu búsqueda por conseguir energía phazon.

Una gran adición para este juego es la introducción del sistema de vibración a través de un cartucho que se coloca en la parte inferior del DS, esto le otorga toda una nueva experiencia al modo de juego, haciéndolo realmente entretenido, muy al estilo de Pokémon Pinball que apareció en el Game Boy Color. Las visuales de Metroid Prime Pinball son excelentes, sin duda. El tablero usa las dos pantallas del Nintendo DS y sus fondos, o en este caso, el contorno de la mesa de pinball, es pre-rendereado, por lo que alcanza un gran detalle, así como el modelo de Samus, el cual está hecho en diferentes ángulos para alcanzar una animación casi perfecta, demostrando de lo que es capaz el Nintendo DS. Los sonidos son decentes y la música es buena.

En Metroid Prime Pinball deberás enfrentarte a grandes enemigos en diferentes modos de juego, usando a Samus esencialmente con su habilidad de morph ball. De vez en cuando, podrás quitarla y disparar libremente desde la parte inferior de la pantalla, siendo esto una especie de bonus. También podrás sacar versiones 'clonadas' de Samus para tener mayor destreza y puntaje, todo dependiendo del modo de juego en el que te encuentres.

Metroid Prime Pinball es un juego sumamente divertido. Si quieres divertirte con un concepto clásico, retomado en un ambiente futurístico y con varios modos de juego, este título es una buena opción. - SANTIAGO MONTESINOS

7.5 VEREDICTO

Aunque la idea no es completamente original, ya que el concepto de pinball existe desde hace décadas en mesas de arcadia y formato digital, eso no quita el hecho de que un concepto tan básico y clásico siga siendo divertido. Es un juego que seguramente podrá entretenerte durante un gran número de horas, y la opción de vibración para el DS nada más le suma fuerza a esta cosola.

RESEÑAS

DIG DUG: DIGGINT STRIKE

EL CLÁSICO DE ANTAÑO SE RENUEVA

DISTRIBUYE: NAMCO / DESARROLLA: NAMCO / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 1 - 2 / SALIDA: 20 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: E / ONLINE: NO

Si llevas bastante tiempo en esto, seguramente uno de los títulos que provoca que te salga una lágrima de la nostalgia es Dig Dug. Pensando en todos esos veteranos y también en los nuevos jugadores, Namco nos ofrece el regreso de esta franquicia, con el que nos demuestra cómo un planteamiento inteligente y sencillo es divertido en cualquier época.

Dejando la obvia mejora gráfica a un lado, el título sigue con el mismo planteamiento de su predecesor. Te encuentras viendo las capas de la tierra de lado, en donde deberás excavar para alcanzar e inflar a tus enemigos hasta hacerlos explotar, además que contarás con toda una variedad de ítems a tu disposición para enfrenarte a ellos y a los jefes de nivel, que tienen un buen reto para ti. El juego ofrece la opción de poder combatir contra un amigo, en donde participarán en una serie de mini-juegos que parodian a algunos títulos de la misma Namco.

Aprovechando las dos pantallas de la portátil, el juego nos muestra en la parte superior lo que es el piso con los agujeros por donde entramos, mientras que en la parte inferior se ve el subsuelo, que es donde se desarrolla la acción. - ENRIQUE MEDINA



7.0 VEREDICTO

El título sigue siendo tan divertido como en antaño, pero los nuevos ítems y jefes de nivel le dan un soplo de aire fresco a este título. Dig Dug DS es ideal para tenerlo junto a ti ya que es un juego rápido que puede divertirte en cualquier momento, realmente es recomendable.







CHICKEN LITTLE

¿POLLOS EN ACCIÓN?

DISTRIBUYE: BUENA VISTA GAMES / DESARROLLA: AVALANCHE SOFTWARE / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 1 / SALIDA: 17 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: E / ONLINE: NO





Es muy común que las películas se conviertan en videojuegos y viceversa, y también que hayamos tenido malas experiencias por ello. Afortunadamente Chicken Little busca algo diferente, ya que es muy raro que nos encontremos un juego de esta categoría que sea particularmente divertido, pero este título es prueba de ello.

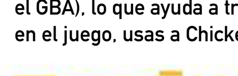
Chicken Little es una película realizada por animación en computadora, producida por Walt Disney y que veremoes en nuestro país hasta diciembre. Obviamente, el juego está basado en la historia de esta cinta y Buenavista ha permitido que a su desarrollador experimentar con diversos modos de juego, pues en Chicken Little encontrarás varios niveles de plataforma, carreras y patineta, entre otros. Los gráficos son sin duda alguna, muy buenos. Los desarrolladores usaron técnicas de animación bastante sorprendentes (para el GBA), lo que ayuda a traer la película y el juego a la vida. Para progresar en el juego, usas a Chicken Little, quien puede atacar con su yo-yo (el cual podrás ir mejorando a lo largo del juego) y varios movimientos. El modo de juego es fácil, al ser pensado como un producto para niños. Existen escenas diferentes a un juego tradicional de plataforma, haciendo que este título ofrezca diversas opciones para mantener el interés de quien lo juega, aunque no cuenta con ninguna opción para varios jugadores.

Chicken Little te puede dar un buen rato de diversión, aunque es un juego bastante fácil pero agradable de jugar. Si no eres un fan de los juegos de plataforma, y mucho menos de los que son considerados infantiles, Chicken Little puede no ser la opción para ti. - SANTIAGO MONTESINOS



6.5 VEREDICTO

¿Quién dice que los juegos para niños no son divertidos? Chicken Little es una muestra clara de que un juego no necesita de violencia excesiva para entretener. Aunque no es el juego del año, y no el mejor de su género, puedes pasar un buen tiempo jugándolo, pero si es posible que lo pruebes antes de comprarlo, hazlo.





TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: THE PUMPKIN KING

A MOVER EL ESQUELETO

DISTRIBUYE: BUENAVISTA / DESARROLLA: TOSE / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 4 / SALIDA: 10 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: E / ONLINE: NO

Una de las películas más recordadas de Tim Burton es, sin lugar a dudas, "The Nightmare Before Christmas", la cual es mejor conocida por estos lares como "El Extraño Mundo de Jack". Si bien es por demás conocida por muchos la historia de este filme, este título nos invita a conocer los eventos por los que Jack Skellington llegó a convertirse en el rey calabaza.

La trama consiste en que Halloween Town ha sido invadido por un grupo de extraños bichos, que están siendo comandados por nada menos que por Oogie Boggie. Y tú, como buen ciudadano, deberás acabar con esta plaga. Por lo tanto, a lo largo del juego todos tus enemigos serán básicamente una serie de insectos de no muy buenas intenciones.

El desarrollo del juego en sí es uno de plataformas por demás clásico, donde tendremos que ir avanzando destruyendo a cuanto enemigo se nos ponga enfrente hasta enfrentar y derrotar al jefe del nivel de turno. Los escenarios presentan las locaciones vistas en la película, las cuales deberás explorar en más de una ocasión, por lo que contarás con un mapa muy al estilo de los últimos Castlevania, para saber qué áreas ya has pasado. En algunas ocasiones tomarás el papel de Zero, la mascota de Jack, la cual podrás manejar en zonas con una vista en tercera persona. También tendrás a tu disposición varios mini-juegos, en los cuales podrás competir con tus amigos vía el cable link. - ENRIQUE MEDINA



7.0 VEREDICTO

Realmente el título no aporta nada nuevo, y a la larga llega a ser demasiado repetitivo. El juego no es tan malo, sin embargo sentirás esa sensación de que esto ya lo has jugado antes en algún otro lado, aunque si eres fan de la cinta de Tim Burton, es llamativo conocer los antecedentes de la historia de Jack.





MEGA MAN ZERO 4



DE NUEVO, PERO CON INNOVACIONES

DISTRIBUYE: CAPCOM / DESARROLLA: CAPCOM / GÉNERO: ACCIÓN-PLATAFORMA / JUGADORES: 1 / SALIDA: NOVIEMBRE 2005 / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: NO

MEGA MAN ES, SIN LUGAR A DUDAS, UNA DE LAS FRANQUICIAS MÁS IMPORTANTES DE CAPCOM. ESTO SE DEBE A QUE, AUNQUE EL TIEMPO HA PASADO POR ELLA, EL MODO DE JUEGO SIMPLE PERO ENTRETENIDO HA CAUTIVADO A LOS JUGADORES TANTO DE GENERACIONES PASADAS, COMO DE LAS ACTUALES. ROCKMAN –COMO SE LE CONOCE EN JAPÓN– NO HA LOGRADO TAL ÉXITO SOLO, HA CONTADO CON UN SIN NÚMERO DE ENEMIGOS Y ALIADOS CARISMÁTICOS. UNO DE SUS COMPAÑEROS DE BATALLA TRASCENDIÓ DE TAL FORMA QUE OBTUVO EL PAPEL ESTELAR EN SU PROPIO JUEGO, MISMO QUE GRACIAS A LA ACEPTACIÓN DEL PÚBLICO, HA REGRESADO AL GAMEBOY ADVANCE.









Después de que el maligno Dr. Weil fuera derrotado, Neo Arcadia cayó en un estado de caos y confusión. Aquí es donde entra Zero, a quien controlarás de nueva cuenta para reestablecer la paz entre humanos y reploids en escenarios hechos con gráficas muy similares a los de los juegos anteriores. En la pantalla de menú podrás acceder -una vez más- a las armas, sub-armas, tanques de energa y Ex-skills. Presionando R visualizarás las partes de la armadura de Zero, piernas, cuerpo y cabeza. Si presionas L, irás a la pantalla de Cyber-elves.

Y A ZERO, ¿QUIÉN PODRÁ AYUDARLO?

En esta entrega se peleará con el Buster, el Saber y los Z-Knuckles. Este último es un dispositivo especial desarrollado por Cerveau -el maestro armamentista que ayuda a Zero- que servirá para que el Maverick Hunter utilice sus puños para pelear. Como es de imaginarse, los Z-Knuckles hacen un daño relativamente bajo, especialmente si se compara con el sable, sin embargo, al matar a un enemigo a golpes, cabe la posibilidad de que éste deje caer ciertos objetos que pueden ser usados en combate. Hay distintos tipos de armas, tanto defensivas (estilo Shield Boomerang) como ofensivas (estilo Rod Chain).

Por supuesto, los cyber elves también harán aparición en este capítulo, pero de una forma distinta. En vez de encontrar a los elfos a través de los niveles, podrás hablar con Alouette para que alimente a un súper cyber elf que imita las habilidades que hemos visto en los capítulos anteriores. Al darle de comer, éste subirá de nivel, y cada vez que sube de nivel se abren nuevas habilidades. Podrás equiparte una habilidad de cada tipo –hacker, nurse, animal- al mismo tiempo.

¡SE ESTÁ NUBLANDO!

Un elemento completamente nuevo es la habilidad de Zero de modificar el clima antes de entrar al escenario. Claro está que no todos los climas son idóneos, sabrás cuál es el correcto si al seleccionarlo el borde de la imagen parpadea. Un ejemplo del correcto uso del clima es que si en tu camino te topas con una hilera de picos, y elegiste un ambiente frío, la nieve te dejará caminar sobre las afiladas puntas sin recibir daño alguno.

Otro gran cambio es la creación de chips. Anteriormente éstos se hallaban en los discos o se recibían de los jefes, ahora, se desarrollarán a partir de los objetos que tire cualquier enemigo al ser derrotado. Sabrás cuáles son los ítems que necesitas al ver el nombre del chip resaltado en el laboratorio de Cervau.

Como cualquier Mega Man, este juego es entretenido y aunque no mejoraron substancialmente las gráficas, visualmente luce bien. - JORGE A. SALGADO

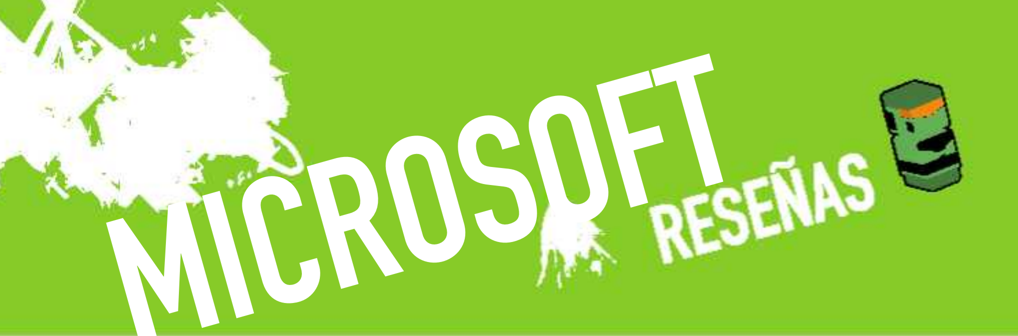
8.4 VEREDICTO

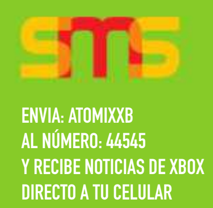
- ✓ *Los encargados del diseño de arte hacen un trabajo estupendo al crear jefes con gran personalidad y que impactan a pesar de ser vistos en una pantalla pequeña.*
- ✗ *En cada capítulo de la serie se pelea contra un mismo personaje. ¿Cuándo irán a desistir Fenrir y compañía?*
- ? *X comenzó siendo el malo de la serie y gradualmente ha dejado de participar como un personaje principal.*

A pesar de que las innovaciones incluidas por Capcom en el modo de juego refrescaron bastante a la serie, Mega Man Zero 4 no deja de ser un título que sobre-explota una fórmula y una franquicia ya por todos conocida.

2DO VEREDICTO: 8.0

La serie de Mega Man Zero es como la clásica, cada año se recibe una nueva entrega con algunos extras y leves mejoras, pero que se disfruta en grande por su sensación entre divertida y clásica. No niego que el juego se siente viejo, pero ese es uno de sus valores más grandes, aparte de su alto nivel de dificultad. – JOSÉ M. SAUCEDO





ENVIA: ATOMIXXB
AL NÚMERO: 44545
Y RECIBE NOTICIAS DE XBOX
DIRECTO A TU CELULAR

XBOX 360 A LA VISTA



LUIS D. MIRAMONTES
Editor Recién Transferido

www.atomix.vg/blog/demon

Durante el pasado TGS 2005, Microsoft gozó de una presencia nunca antes vista en tierras niponas, y es que gracias a la gran cantidad de desarrolladores japoneses que están trabajando en conjunto con MS, se han propiciado que los ojos de oriente volteen a ver con buena cara a la consola de siguiente generación del gigante estadounidense, tan sólo para dicha región se tienen confirmados cerca de 15 títulos desarrollados por empresas como Capcom, Konami, Bandai, Sega y Square Enix, así como un juego del legendario Hironobu Sakaguchi. La fecha oficial de salida para el Xbox 360 es el 22 de Noviembre en EU y Canadá, en tanto que en las demás regiones será distribuido en las semanas siguientes (aunque en México será hasta el 2006), marcando con esto un lanzamiento sin precedentes en la industria. Por otro lado, más de uno se ha de preguntar qué estoy haciendo en esta sección si en el pasado he demostrado tener la camiseta de cierta consola muy bien puesta, pues bien, al igual que en el fútbol, de vez en cuando hay cambio de equipo y en esta ocasión me toca ponerme otra camiseta y en verdad siento que no pude llegar en mejor momento: la víspera del lanzamiento del Xbox 360, consola de la cual en el siguiente número les tendré información de primera mano. Recuerden hacer su cochinito porque la nueva generación comienza en noviembre, y no se pueden quedar fuera.

JUEGO DEL MES: KINGDOM UNDER FIRE: HEROES



Batallas épicas y enormes ejércitos mitológicos enfrentándose por el control de los reinos es lo que te espera en KuF, el mejor juego de estrategia en tiempo real que podemos encontrar en el Xbox. Si bien este título tuvo sus orígenes en la PC, es hasta ahora que lo tenemos en el Xbox que el título se ha vuelto popular de este lado del charco. No existen muchos juegos de este género y por ello vale la pena que lo juegues, ya que seguramente te mantendrá pegado a tu consola por muchas horas.

JUGANDO:







LA CALAVERA DE XBOX: LA SALIDA DEL 360



Texto: Laura Michell / Ilustración: Tozani

KINGDOM UNDER FIRE: HEROES

UNA BATALLA ÉPICA EN EL CONTROL DEL XBOX

DISTRIBUYE: MICROSOFT / DESARROLLA: PHANTAGRAM / GÉNERO: ESTRATEGIA / JUGADORES: 1 / SALIDA: 20 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: M / ONLINE: SI

BATALLAS ÉPICAS, EJÉRCITOS, FORMACIONES, HÉROES, MUCHA ACCIÓN Y ESTRATEGIA ES PARTE DE LO QUE TE PODRÁS ENCONTRAR EN KUF: HEROES, Y LO QUE PERDERÁS SERÁ MUCHO DE TU TIEMPO, YA QUE AUNQUE A PRIMERA INSTANCIA ES COMPLICADO, A PARTIR DEL MOMENTO EN EL QUE ENTIENDAS EL MANEJO DE LOS CONTROLES ESTARÁS PELEANDO CONTRA DIFERENTES EJÉRCITOS UNA Y OTRA VEZ.

KuF: Heroes es la segunda entrega de esta serie para el Xbox, la cual ha logrado posicionarse lentamente dentro del gusto de los jugadores y no es para menos, ya que es una saga que combina acción y estrategia en un universo de fantasía envuelto en una historia que te llevará a imaginar que eres el comandante de un gran ejército y que el bienestar del pueblo depende de ti.

ESTRATEGIA Y ATAQUE

Heroes se lleva a cabo cinco años después de la primera entrega: The Crusaders, y tomarás el papel de nuevos héroes. En el juego habrá un total de cuatro historias, de las cuales dos están disponibles de inmediato y las dos restantes se abrirán en cuanto termines con las primeras misiones.

Tal vez no conozcas esta serie, si es así, KUF: Heroes es una mezcla de acción del tipo Dynasty Warriors pero con la gran diferencia de que los ejércitos que comandas los administras como si se tratase de un juego de estrategia en tiempo real (RTS) y es aquí en donde logra diferenciarse, ya que podrás indicar formaciones, y manejar diferentes tácticas, ya sea rodear al enemigo o aplastarlo con un ataque directo, además, tu ejército estará formado por infantería, arqueros, caballería, etc... Al momento de entrar en acción, tomarás el papel de tu héroe y KUF: Heroes se convertirá en un juego del tipo hack and slash.

SI LA CÁMARA FUERA MEJOR...

La historia del juego, a pesar de ser presentada de manera muy simple, te irá metiendo poco a poco al juego, pero algo que seguro te tomará más tiempo de lo normal es la interfaz. Los controles pueden ser un tanto confusos, con los controles análogos dirigirás a tu ejercito en el modo RTS, y aunque pareciera sencillo al principio no lo es, por lo que te puedes frustrar antes de tiempo. Al entrar al modo de acción los espadazos serán intuitivos y contarás con poderes y comandantes que te auxiliarán en la batalla. Se trató de arreglar la cámara con respecto al primer juego, sin embargo en campos en donde haya muchos árboles o una arquitectura elevada sufrirás para poder acomodar la mejor vista, sobre todo cuando estés en medio de alguna batalla haciendo indicaciones a tu ejército.

El nivel visual del título trata de explotar al máximo el Xbox, ya que cuenta con algunas texturas en alta resolución y habrá momentos en que la pantalla de tu TV esté llena de cientos de personajes en plena acción. A cambio de este nivel de detalle, en el juego existe un poco de pop-up y de la famosa neblina en la distancia.

La música es algo así como rock metalero, algo que a mi gusto quedó fuera de lugar dado los ambientes medievales y de fantasía que rodean al juego. Y no hay que olvidar los tres modos que ahora tiene Heroes en Xbox Live: Troops que es como el modo de un jugador, pero contra tus amigos, Hero Mode o cooperativo y el Invasión en donde ganará el que dure más tiempo vivo. – CARLOS GUTIÉRREZ





8.0 VEREDICTO

✔ *La combinación de acción con RTS resulta excelente, la historia te atrapará y llega el momento en que te sentirás todo un héroe tal y como en las películas de Hollywood.*

✘ *La complejidad de los controles harán que muchos jugadores renuncien, el tener que administrar a tu ejército y combatir con tu héroe al mismo tiempo puede resultar confuso y la cámara falla en algunos aspectos.*

? *Este es un juego que te hará sentir como William Wallace en "Braveheart" o como Aragorn en la trilogía de "Lord of the Rings" y es curioso pensar que no se desarrolló en América o en Europa, sino por un grupo de coreanos: Phantagram.*

A pesar del escepticismo que tenía por este título lo jugué y me dio mucho gusto equivocarme. Estamos frente un juego diferente a los demás que mezcla un par de géneros de una manera muy efectiva, quizás tienen algunos problemas con los controles y la cámara te causará dolor de cabeza, pero si puedes superar estos detalles, entonces disfrutarás de unas buenas batallas.

2DO VEREDICTO: 8.5

Nunca jugué el primer título, y en este primer contacto con la serie tuve una curva de aprendizaje algo larga, pero una vez dominados los controles pude disfrutar de unas muy buenas batallas, donde realmente deberás demostrar que eres un buen estratega para salir avante. Las posibilidades tácticas y la historia, harán que valga la pena el esfuerzo. – ENRIQUE MEDINA







DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

MÁS DE LO MISMO, PERO BIEN HECHO

DISTRIBUYE: ACTIVISION / DESARROLLA: NERVE SOFTWARE - ID / GÉNERO: FPS / JUGADORES: 1 / SALIDA: 11 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: M / ONLINE: SÍ

PASILLOS OSCUROS, DEMONIOS, ARMAS DE ALTO PODER Y EL PLANETA ROJO ESTÁN DE VUELTA EN LA PRIMERA EXPANSIÓN DE DOOM 3 PARA EL XBOX, Y TODO GRACIAS A UN MARINE QUE SIN QUERERLO REABRIÓ EL PORTAL AL INFIERNO. TU MISIÓN SERÁ REESTABLECER EL ORDEN, SÓLO QUE ESTA VEZ SERÁ UN POCO MÁS COMPLICADO.



Cuando salió Doom 3 en el Xbox, todos dudaban de la capacidad de la consola para manejar los visuales creados por ID; sin embargo el juego fue todo un éxito y aunque visualmente no supera a la PC, si podemos asegurar que explota al máximo la consola de Microsoft. En esta ocasión regresaremos a Marte para detener al mismísimo infierno de tomar el control del planeta y claro, ahora venimos mejores equipados para ello.



EL INFIERNO ESTÁ DE VUELTA

Resurrection of Evil se desarrolla dos años después de Doom 3 y la Union Aerospace Corporation ha decidido continuar la investigación que había venido haciendo en el planeta rojo. Durante una exploración, tu personaje –el cual es un marine distinto al de Doom 3- se encuentra un artefacto que abre de nueva cuenta las puertas del infierno y será tu obligación detener esta invasión.



El juego es muy similar a Doom 3, conserva los mismos ambientes oscuros y el mismo estilo de juego, aunque se enfoca menos en la historia, así que ya no tendrás que leer cientos de mails como antes. En esta expansión, se han agregado un par de nuevas armas a tu arsenal, la cuales te ayudarán en determinados momentos a eliminar a todo lo que interfiera en tu misión, aunque también existen un par de enemigos nuevos que están tan bien diseñados como los originales de Doom 3.



PODERES SOBRENATURALES Y CTF

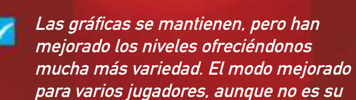
Entre las novedades nos encontramos con que ahora, gracias al artefacto que desató a los demonios, tu personaje obtendrá ciertos poderes conforme avance el juego; el primero de ellos es una especie de "bullet time" (nombrado convenientemente como "Hell Time"), que te dará ventaja sobre tus enemigos al moverte, luego obtendrás el Berzek Mode, en donde de un solo toque o disparo eliminarás a los demonios, y por el último el modo invencible, que como su nombre lo dice, te hará imparable. Estas habilidades, aunque las puedes usar a voluntad, tienen una duración muy reducida y tendrás que utilizarlos muy sabiamente porque habrá lugares donde definitivamente no existe forma de ganar si no es usando algún poder.

"RESURRECTION OF EVIL ES MUY SIMILAR A DOOM 3, CONSERVA LOS MISMOS AMBIENTES OSCUROS Y EL MISMO ESTILO DE JUEGO."



El aspecto visual es prácticamente idéntico a Doom 3, lo cual es bueno, aunque a algunos les puede llegar a molestar tanta oscuridad, pero eso sí, una mejora notable en esta expansión es que los niveles y escenarios son más variados y las áreas abiertas son más frecuentes. Un aspecto que si sufrió mejoras sustanciales fue el modo para varios jugadores, ahora soporta ocho jugadores en línea y se le ha agregado el modo CFT (Capture The Flag), los niveles están muy bien diseñados, pero resultan un tanto pequeños comparados con otros juegos de este tipo. - CARLOS GUTIÉRREZ





- ✓ *Las gráficas se mantienen, pero han mejorado los niveles ofreciéndonos mucha más variedad. El modo mejorado para varios jugadores, aunque no es su fuerte, es bastante bueno.*
- ✗ *No es el mejor juego ni en modo de historia ni en multiplayer, no cabe duda que ID software hace excelentes motores gráficos, pero existen mejores experiencias como Half Life 2.*
- ? *El modo CTF fue programado por ThreeWave que son, prácticamente, los creadores de esa modalidad y en algunos mapas podrás ver su logotipo.*

Resurrection of Evil mantiene la línea de Doom 3 en todos los aspectos y ofrece algunas mejoras, sin embargo, si no te gustó la primera parte esta podría parecerte pan con lo mismo, y casi podríamos decir que lo es. Si fuiste de los que se quedaron con más ganas de Doom 3, esta expansión te ofrece alrededor de diez u doce horas de balazos en el inframundo extraterrestre.

2DO VEREDICTO: 8.0

Una gran expansión, como lo deberían ser otras, puesto que incorpora varios elementos entretenidos como nuevas armas y mejores enemigos, así como cosas por hacer y una historia bastante decente; sin embargo, el sonido prácticamente es el mismo y aunque se siente como una experiencia muy corta, la idea de utilizar un artefacto maligno es buena, así como la satisfacción de haber salvado al mundo, una vez que lo terminas. - ROBERTO A. LÓPEZ

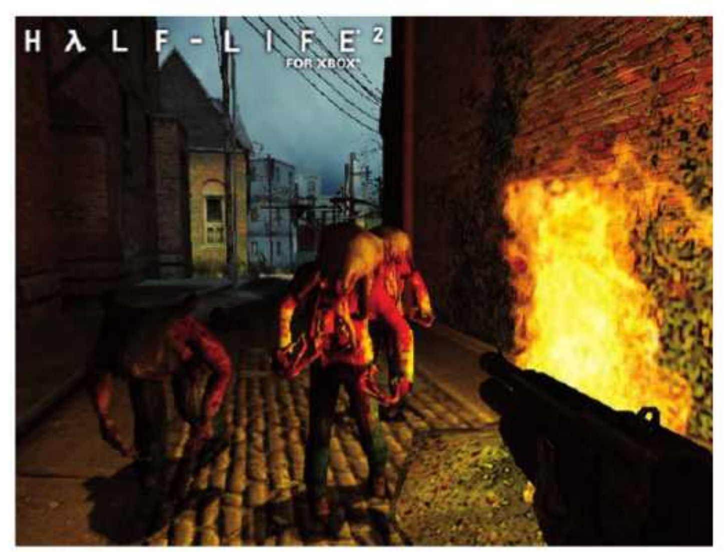
HALF-LIFE 2

VALVE LO HACE DE NUEVO

DISTRIBUYE: ELECTRONIC ARTS / DESARROLLA: VALVE SOFTWARE / GÉNERO: FPS / JUGADORES: 1 / SALIDA: 1 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: M / ONLINE: SÍ

CUANDO VALVE ANUNCIÓ QUE GORDON FREEMAN APARECERÍA EN EL XBOX, MUCHOS NOS CUESTIONAMOS SI LA CONSOLA DE MICROSOFT SERÁ CAPAZ DE EMULAR HALF LIFE 2, OTROS PREFERÍAN QUE APARECIERA EN EL XBOX 360 Y SIN EMBARGO, A PESAR DE CUALQUIER DUDA QUE PUDIÉRAMOS TENER, LA CONTINUACIÓN DE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE TODOS LOS TIEMPOS HA LLEGADO.





Half Life 2 apareció por primera vez en la PC hace unos cuantos meses, el juego fue de lo mejor del 2004 y el día de hoy, al ver los resultados de Valve en el Xbox, no me queda más que agradecer que hayan hecho esta conversión, que si bien tiene limitaciones técnicas debido al hardware de la consola, es simplemente una obra maestra que deberías de jugar si es que no lo has hecho ya en la PC.

GORDON FREEMAN HA LLEGADO A CITY 17

En caso de que desconozcas la premisa del juego, en HL2 tomas de nuevo el papel de Gordon Freeman, y parece ser que los hechos que se llevaron a cabo en Black Mesa están teniendo sus consecuencias. Al comenzar el juego serás transportado en tren hacia City 17 para encontrarte con que con la raza alienígena Combine quiere terminar con la humanidad. Irás conociendo todos los detalles de la historia mientras más interacción tengas con los personajes que habitan el juego y con secuencias predeterminadas a la Half Life 1.

El sistema de juego se adapta muy bien al control del Xbox y se le ha añadido la función de auto-ajuste, que permite que la mira apunte de manera casi automática. Esto compensa la precisión que se tiene con el mouse en la PC. Los niveles del juego están perfectamente diseñados, con mucha variedad y realmente nunca sentirás que pasas de uno a otro, gracias a esto la continuidad será constante y la inmersión llega a niveles que pocos títulos pueden lograr.

QUÉ BONITO SE VE, A PESAR DE ESTAR EN UNA CONSOLA

El diseño de los personajes, enemigos y armas deben mencionarse, ya que se trata de un trabajo admirable, y si a todo eso le agregamos una historia muy interesante que te lleva de la mano hacia momentos memorables en el mundo de los videojuegos, entonces tenemos una fórmula ganadora. Un detalle importante es que HL2 para el Xbox no tiene el nivel gráfico que su hermano de la PC. Los objetos presentan un poco de jaggling y pareciera ser que existen menos elementos en pantalla, además, la resolución es mucho menor en la TV; sin embargo, comparado con otros juegos de la consola de Microsoft estamos frente un fuerte candidato a mejores visuales. La iluminacin es algo de lo que más luce y el frame rate se mantiene constante en 30 cuadros por segundo, con ocasionales slowdowns, sobre todo cuando hay mucha acción en pantalla. - CARLOS GUTIÉRREZ





"LOS NIVELES DEL JUEGO ESTÁN PERFECTAMENTE DISEÑADOS, CON MUCHA VARIEDAD Y REALMENTE NUNCA SENTIRÁS QUE PASAS DE UNO A OTRO."





9.0 VEREDICTO

- ✔ *Uno de los mejores juegos de PC del año pasado llegó al Xbox para convertirse en uno de los mejores juegos de la consola.*
- ✘ *Se supone que por Xbox Live se podrán hacer descargas, pero es una lástima que no se haya implementado la opción Live por falta de tiempo.*
- ? *Algunos motivos para decidirse a sacar HL2 en el Xbox fue que Valve llevaba un par de años trabajando en el código para consola.*

Tienes que jugar HL2 a como de lugar, si no juegas PC o no es lo suficiente poderosa para correrlo, no dudes en adquirirlo en Xbox, Valve ha hecho un grandioso trabajo al pasarlo de una plataforma muy poderosa a una consola. Pero si tú ya jugaste este título en la PC, la versión de Xbox no te ofrecerá nada nuevo.

2DO VEREDICTO: 9.3

Extraterrestres, armas, explosiones, drama, tú nómbralo, pero Half Life 2 es una de las mejores cosas que le ha sucedido al género FPS en un buen rato. Muy poco de qué quejarse en este juego, si no tal vez el hecho de que Doom 3 sigue teniendo mejores gráficas, pero tal vez solo sea yo. - RODRIGO MÁRQUEZ



INNOVACIÓN Y PROCESO NATURAL


BRUNO PELÁEZ
Editor Viajero
www.atomix.vg/blog/bruno

El Tokyo Game Show 2005 ha mostrado muchas cosas sobre el futuro y presente del videojuego. Sony y Microsoft han dejado claro que la moda es lo visual. Buscar la inmersión del jugador por medio de las gráficas es algo que para ellos es indispensable, títulos como Gears of War (Xbox 360) o Metal Gear Solid 4 (PS3) son los mismos juegos de acción que todos conocemos, sólo que con gráficas impresionantes que realmente se ven muy bien, pero que al final del día son el resultado de un proceso lógico de la evolución del medio. Nintendo, en cambio, sí sorprendió con el control del Revolution, eso sí es innovación en el medio, ya que no sólo es la interacción propuesta con el DS, sino algo mucho más directo; el entorno digital se vuelve más real y no es que las gráficas no sean importantes, sino que más bien se sigue demostrando que el modo de juego con una interfaz desarrollada es lo que al final sumerge más a uno en el entorno digital. Hay que darse cuenta de cómo en la industria están apareciendo diferentes vertientes de lo que un videojuego significa. Tomemos por ejemplo los productos que están saliendo a costas de FFVII, en donde ya no sólo se trata de expandir un universo sino de explotarlo económicamente, independientemente de que tenga o no calidad, simplemente es retomar la fórmula ya desarrollada por el cine y la TV. Y al mismo tiempo se desarrolla un videojuego como Shadow of the Colossus, en donde el tratamiento de la narrativa y lo visual ya es un gran ensayo estético sobre el medio.

JUEGO DEL MES: STAR WARS: BATTLEFRONT II



Battlefront II es la secuela del videojuego más popular del universo Star Wars. Todos los que disfrutaron la primera entrega seguramente querrán tener esta, así como todos aquellos que nunca lo han jugado, ya que este shooter viene mejorado y aumentado. Ahora ya se podrán entablar las clásicas batallas espaciales, con todo tipo de naves, así como también incluye más niveles, más personajes e historia a experimentar. Obviamente este juego se disfruta al máximo cuando se juega en línea, estar en una batalla épica de Star Wars, con naves espaciales, ataques de tropas, jedis y Darth Vader en escena es algo que no solamente los fans van a disfrutar.

JUGANDO:







LA CALAVERA MULTICONSOLAS:
VERSIONES DE UN MISMO JUEGO



Es una trampa siniestra
un juego en varias consolas;
una sola pone muestra,
y las demás se hacen bolas.

Es ocioso estar clavados
con cuáles son las mejores.
¡No acabemos destripados,
todos somos jugadores!

Texto: Laura Michell / Ilustración: Tozani

STAR WARS: BATTLEFRONT II

EXPERIMENTA LAS MÁS GRANDES BATALLAS DE LUCAS DEL MODO QUE QUIERAS



DISTRIBUYE: LUCASARTS / DESARROLLA: PANDEMIC STUDIOS / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 1 - 64 / SALIDA: 01 DE NOVIEMBRE 2005 / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: SI

A UN AÑO DE SU SALIDA, EL FRENTE DE BATALLA REGRESA A NUESTRAS CONSOLAS CON CASI EL DOBLE DE ELEMENTOS Y UNA NUEVA PELÍCULA A INCLUIR EN LOS LOCALES Y PERSONAJES QUE PODREMOS UTILIZAR. TODO ESTO SUENA MUY BIEN… ¡Y VAYA QUE LO ES!



"ESTA SECUELA RETOMA LOS ELEMENTOS DEL PRIMER JUEGO Y LOS EXPANDE Y MEJORA ENORMEMENTE"



Si tuviera que resumir en pocas palabras las nuevas características que este excelente juego tiene en su secuela, serían estas: Peleas espaciales, Jedi y Episodio III, los tres nuevos elementos que vienen a darle aires nuevos al ya excelente título, todo eso y aparte más de 16 nuevos niveles basados tanto en la saga original.

CONTINUA LA GUERRA

No está de más decir que esta secuela retoma los elementos del primer juego y los expande de modo que mucho de lo que no gustó del primer título ha sido retomado y mejorado enormemente. Uno de los grandes aspectos que faltaban eran las batallas espaciales… es decir, ¿Cómo puede ser un juego de guerra de Star Wars si no tiene batallas espaciales? Por fortuna, la gente de Pandemic puso atención a las suplicas a ahora ese aspecto es parte de la secuela; de tal forma que ahora podrás volar sobre los cielos de Coruscant (la batalla inicial del Episodio III) en alguna nave capital con tu personaje, llegar hasta un hangar y encontrar nuevas naves como ARC 170 o el Jedi Starfighter de Anakin, subirte en la que más te guste para salir disparado al espacio para pelear contra los enemigos, ya sea por tu cuenta o en equipo en línea, haciendo uso del auricular para llamar a tus camaradas… ¿y porqué no? si tienes ganas de hacer un par de actos heroicos puedes ir a la nave enemiga, entrar al hangar, bajarte de tu nave y comenzar a hacer destrozos… como tomar los cañones principales y dispararle a sus propias unidades.

HÉROES CONTROLABLES

Así como esta secuencia podrás experimentar muchas otras, pero lo más importante es que podrás vivir del modo que tu quieras a lo largo de las seis películas y usando ya sea a la República, Separatistas, Rebeldes o al Imperio. Otra característica excelente es que puedes controlar a los héroes y villanos como Darth Vader, Darth Maul, Obi-Wan o Mace Windu, para hacer más interesantes las batallas, esto controlado por un medidor especial basado en que tanto ayudes a tu equipo o lo perjudiques, para no desnivelar los encuentros. También es importante mencionar que la parte de un jugador fue mejorada notablemente para hacer de esta una experiencia sólida. No es por nada que la primera parte de esta serie sea el título más vendido de Star Wars hasta el momento, y con justa razón. La secuela mejora todos los elementos que hicieron de la primera parte un gran juego, seas fan de Star Wars o no, este es un título que hace jugar en línea algo que realmente valga la pena. - ERIK VICINO



9.0 VEREDICTO

- ✓ *Definitivamente el juego en línea es la carta más fuerte, si tienes modo de jugarlo así, no te arrepentirás ni un segundo.*
- ✗ *La experiencia de un jugador, aunque mejorada sustancialmente, sigue siendo un poco floja comparada con el juego en línea.*
- ? *Ver a un Rebelde dispararle a Darth Vader por la espalda en medio de un alboroto, a bordo del Tantive IV (en la secuencia de comienzo de Episodio IV), y que éste caiga inerte es una imagen sin sentido.*

Si cuentas con modo de jugar en línea, este es un título que no puede faltar en tu colección. Si eres fan del primero o te gusta un buen juego en equipo, no te puedes equivocar con este juego, más aún si eres fan de la recién concluida saga de Geroge Lucas.

2DO VEREDICTO: 8.5

Difícilmente podemos argumentar algo en contra de este título, fuera de que el modo para un jugador no es tan impresionante como aparenta, ya que su experiencia en lnea es otro boleto que lo hace ver como algo raro en ésta industria: un juego de Star Wars que vale la pena. – JOSÉ M. SAUCEDO

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

UN DISCO PARA JUNTARLOS A TODOS

DISTRIBUYE: CAPCOM / DESARROLLA: DIGITAL ECLIPSE / GÉNERO: RECOPILACIÓN / JUGADORES: 1 – 4 / SALIDA: 27 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: NO

LAS RECOPILACIONES NO SON ALGO NUEVO EN ESTA INDUSTRIA, Y MUCHO MENOS CUANDO SE TRATA DE CAPCOM, PERO NO POR ESO DEJAN DE SER BIENVENIDAS. EL CASO DE CAPCOM CLASSICS COLLECTION ES MUY ESPECIAL, YA QUE EL JUEGO NO SÓLO REÚNE 22 TÍTULOS CLÁSICOS DE ESTA COMPAÑÍA, SINO QUE COMO TODA BUENA RECOPILACIÓN, DESPIERTA ESA NOSTALGIA POR LOS GRANDES JUEGOS QUE DISFRUTAMOS EN LOS SALONES DE ARCADIA EN MÁS DE UNA OCASIÓN.







La primera mujer que me impresionó con sus habilidades para los juegos de video se llamaba Celia, y no porque le entraba a los juegos de Street Fighter sin pensarlo, sino porque hasta el momento, es la única persona que conozco que puede darle más de tres vueltas al juego de Son Son usando una sola ficha. Como ella, hay muchas personas que, aunque nunca se metieron de lleno al mundo de los videojuegos, disfrutaron como todos los demás de una buena sesión con alguno de los juegos que estaban acomodados en las maquinitas que quedaban cerca de su casa.



VIEJOS AMIGOS

Los títulos seleccionados en el Capcom Classics Collection incluyen los éxitos más grandes que tuvo esta compañía entre 1984 y 1992, emulados perfectamente de la arcadia a la consola en casi todos los niveles y resoluciones para repetir –de cierta forma- esa sensación que tuvimos cuando los jugamos por primera vez. Claro, no podemos negar que esta selección tiene uno que otro juego que metieron de relleno, y que el nivel de calidad en la compilación no se acerca en nada al fabuloso MegaMan Anniversary Collection, pero eso queda totalmente fuera de consideración cuando vemos la extensísima galería de títulos memorables que se han incluido.

Obviamente sería fácil y hasta sencillo ponerse a hablar de todo aquello que se logró con cada juego de esta colección, de hablar de Vulgus –el primer juego de Capcom- hasta comentar que más de la mitad de los títulos presentes fueron producciones en las que estuvo relacionado el reconocido desarrollador Yoshiki Okamoto -conocido ahora por haberse encargado de producciones como Devil May Cry, Resident Evil y Genji junto con Shinji Mikami- pero todo eso queda atrás una vez que iniciamos la partida en Final Fight o nos atrevemos a ver qué tan lejos podremos llegar en cualquiera de las versiones que se incluyen de Ghost N' Goblis.







DETALLES EMERGENTES

Una de las ventajas que tiene esta colección es la diversidad de géneros que incluye, lo que la hace mucho más entretenida y atractiva para todo tipo de jugadores, aparte, conforme se van cumpliendo ciertos requisitos en cada juego se libera una extensísima galería de arte, así como notas de producción, trucos, nuevas versiones de los temas musicales de cada título y, al parecer, uno que otro titulillo por ahí escondido.

Otro punto que se agradece con esta colección es que también se mantuvo el formato para varios jugadores, permitiendo que en los títulos disponibles puedan participar desde dos hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.

Con una presentación sencilla y una traslación casi perfecta de la versión original a esta edición, Capcom Classics Collection no sólo demuestra la genialidad de Capcom para hacer juegos retadores y entretenidos (como Legendary Wings), sino también pone en evidencia que esas producciones aun cuentan con una chispa que la compañía no ha podido revivir en estas fechas… o que la brecha generacional entre los jugadores cada vez es más grande. - JOSÉ M. SAUCEDO









LA COLECCIÓN COMPLETA

1942
1943
1943 Kai
Street Fighter II
Street Fighter II – Hypher Fighting
Street Fighter II – Champion Edition
Ghost N' Goblins
Ghouls N' Ghost
Super Ghouls N' Ghost
Son Son
Exed Exes
Pirate Ship Higemaru
Vulgus
Commando
Mercs
Gun Smoke
Section Z
Bionic Commando
Forgotten Worlds
Legendary Wings
Trojan
Final Fight

8.5 VEREDICTO

- *Simplemente la selección de títulos hace que esta compilación sea una compra segura para cualquier jugador de vieja escuela.*
- *La selección nos hace pensar que la edición que le siga será mucho más impactante en cuanto a juegos de pelea se refiere.*
- *No, no te estás haciendo viejo. Gun Smoke, Ghost N' Goblins y Bionic Commando siempre fueron así de difíciles.*

Uno podría pensar que los extras que se liberan conforme juegas cada título son una excusa para seguir pegado a la consola, pero no es más que un detalle. Capcom ofrece con esta colección una clase de historia en todos los sentidos, revalorando de una forma muy grata géneros que para muchos ya se habían olvidado.

2DO VEREDICTO: 8.0

De todas las colecciones de juegos clásicos que han salido al mercado en los últimos años, probablemente la mejor es ésta. Aunque también en Capcom Classics Collection podemos encontrar algunos juegos totalmente intrascendentes, Street Fighter II, Ghouls 'N' Ghosts y Final Fight podrían ser suficientes para justificar la presencia de todos los demás y comprar el juego. – RODRIGO MÁRQUEZ

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

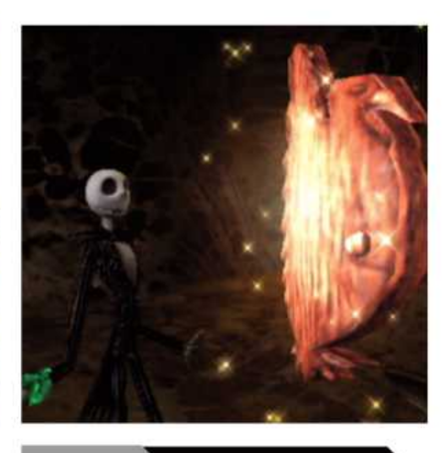
EL EXTRAÑO JUEGO DE JACK

DISTRIBUYE: BUENA VISTA GAMES / DESARROLLA: CAPCOM / GÉNERO: ACCIÓN – AVENTURA / JUGADORES: 1 / SALIDA: 10 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: E / ONLINE: NO

UN AÑO DESPUÉS DE LA AVENTURA QUE VIVIÓ JACK SKELLINGTON EN LA INOLVIDABLE PELÍCULA ANIMADA DE TIM BURTON, CAPCOM TRAE SU CONTINUACIÓN EN ESTE JUEGO DONDE EL REY DE LAS CALABAZAS TENDRÁ QUE RESCATAR AL PUEBLO DE HALLOWEEN DE UNA NUEVA AMENAZA, EL MALVADO OOGIE BOOGIE.







Jack Skellington estuvo fuera de Halloween Town por mucho tiempo, buscando nuevas formas de hacer más terrorífica la Noche de Brujas. Antes de salir, él visita al Dr. Finkelstein, quien le entrega la 'Soul Robber' (una especie de látigo verde y pegajoso), para que lo acompañe en su viaje. De regreso, Jack descubre que el pueblo está desierto, esto gracias a que Oogie Boogie ha vuelto con un montón de esqueletos para apoderase del lugar.

¿Y QUÉ PASÓ ENTONCES?

En los primeros niveles te encuentras dentro del pueblo y el cementerio, donde tienes que cumplir diversos objetivos para avanzar a las siguientes áreas; por ejemplo, debes levantar unas tumbas para regresar el lugar a la normalidad pero serás atacado por ejércitos de esqueletos y golems que intentarán detenerte. Obviamente, conforme avanzas en el juego obtienes mejoras, las cuales incluyen una serie de movimientos que puedes hacer con la Soul Robber (que a momentos se parece mucho al látigo que usó Jean Reno en Onimusha 3), además de dos trajes especiales para Jack: el disfraz de Santa Claus y el del Rey Calabaza.

Lamentablemente el juego se torna aburrido y repetitivo muy rápido, el arma que tienes parece divertida durante los primeros cinco minutos, pero después de que estrellas esqueletos contra el suelo diez veces seguidas pierde todo el chiste, los otros ataques de la Soul Robber son muy básicos y realmente no son atractivos o interesantes.

Aunque hay que comentar que puedes intentar esquivar a tus enemigos, haciendo que éstos se enojen y cargues la energía de tu arma, esto realmente pasa inadvertido. Lo más frustrante de esta arma es que cada que la usas Jack grita "¡Soul Robber!", algo que termina hartándote.

Sobre los trajes, el de Santa Claus es prácticamente inútil, ya que los regalitos se tardan como diez segundos en estallar, mientras que el Rey Calabaza se ve bien, pero el alcance de sus llamas es muy corto. Aun así, los disfraces son necesarios en diversos niveles o contra ciertos enemigos.

BAILANDO UN POCO

Existe un modo para derrotar a los jefes de cada lugar llamado musical, donde los enemigos arrojan notas musicales cuando los atacas y al recolectarlas, llenas un medidor hasta que aparece una melodía con las teclas que debes presionar para seguirla. Dependiendo de tu habilidad obtienes un ataque para golpear al enemigo con más fuerza. Independientemente de este modo musical, el enemigo canta su canción durante todo el combate, y a menos que seas muy paciente o realmente adores la música del juego, te aseguramos que terminarás bajándole el volumen, porque harta.

Por otro lado, debo mencionar que las gráficas son buenas, los personajes están muy bien hechos, los escenarios están muy detallados y de verdad reflejan el ambiente de la película, al igual que el trabajo de voz, pues participan los actores originales de la cinta, algo que se aprecia muy bien durante los cinemas que aparecen al inicio de cada nivel. Lástima que todo esto no salve al juego del olvido. - LITZIA BELTRÁN

6.0

- ✓ *Las gráficas son agradables, te recuerdan mucho a la película, además que cuenta con algunas cosas diferentes como el modo musical para atacar.*
- ✗ *Cuando te rodean algunos enemigos empieza el tema de "This is Halloween", que podrá sonar muy bien en la película, pero que aquí resulta agobiante.*
- ? *¿Por qué los habitantes de Halloween Town son tan miedosos? Se supone que les gusta asustar a los demás, ¿no?*

Lo repetitivo del juego lo afecta bastante, es una pena ya que la historia original y la parte visual son bastante buenas. Algunos otros fallos como la pésima colocación de la música y el hecho de que Jack camina más de la cuenta cuando sueltas el control harán que dejes el juego después de un par de niveles.

2DO VEREDICTO: 6.0

Este juego no mejora en gráficas y mucho menos en la música. La producción no propone nada nuevo en cuanto a personajes, historia y modo de juego, no divierte ni da miedo. En realidad el juego no es horrible como les podría parecer después de leer esto, pero como se dice por aquí: sólo es intrascendente. – BRUNO PELÁEZ



FATAL FRAME III: THE TORMENTED

LAS CÁMARAS QUE ROBAN ALMAS

DISTRIBUYE: TECMO/
DESARROLLA: TECMO /
GÉNERO: TERROR /
JUGADORES: 1 /
SALIDA: 1RO DE NOVIEMBRE /
CLASIFICACIÓN: M /
ONLINE: NO

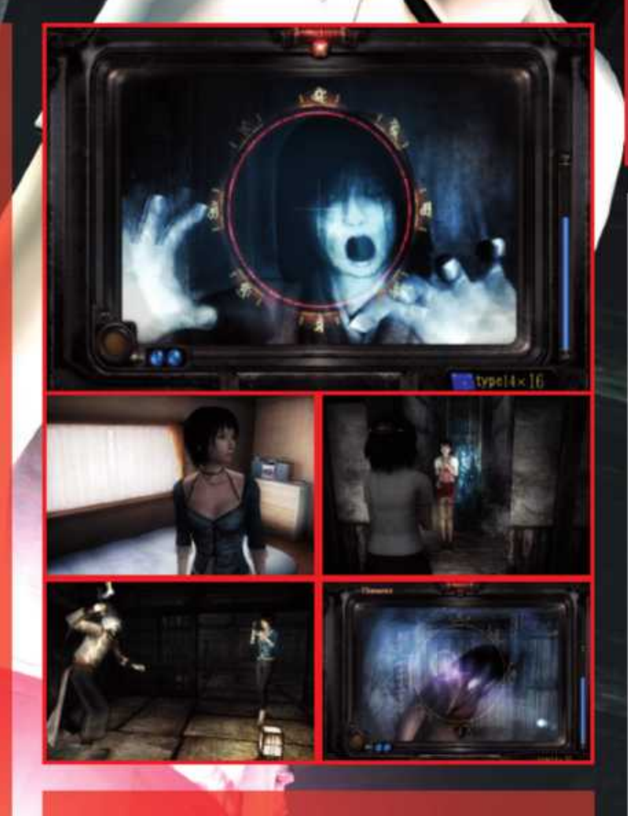
HAY UN ÉPOCA EN LA VIDA DE TODO HOMBRE MADURO DONDE CASI PODRÍA FIRMAR QUE YA NADA LE ASUSTA, QUE LOS FANTASMAS SON COSA DEL PASADO Y QUE SÓLO LOS NIÑOS LE TENDRÍAN MIEDO A UNA PELÍCULA, O PEOR AÚN, A UN VIDEOJUEGO. ESTO ME HACE DUDAR SI AQUELLOS QUE ASEGURAN LO ANTERIOR HAN JUGADO SERIES COMO SILENT HILL Y FATAL FRAME, O ¿ES SÓLO QUE AÚN SOY MUY INFANTIL?

La serie de Fatal Frame se ha distinguido por múltiples detalles, entre los que podría resaltar el hermoso trabajo gráfico, historias muy bien contadas, un desarrollo de personajes bastante completo, pero sobre todo, por la capacidad de ponerle la piel de gallina a cualquiera que lo juegue entre sombras, sin importar si está solo o acompañado. The Tormented no sólo se mantiene al nivel de la saga, sino que va un poco más allá en todos los aspectos, principalmente el factor miedo.

FOTOS Y REMORDIMIENTOS

Fatal Frame: The Tormented nos cuenta la historia de Rei, una mujer atormentada por el remordimiento y el recuerdo muy presente de su difunto prometido. El juego comienza con la escena de un accidente recién ocurrido al lado de la carretera, y conforme nos acercamos al evento podemos ver a Rei saliendo del caos y buscando desesperadamente a su novio, sólo para encontrar el cuerpo frío y sin vida. De ahí un flash nos lleva a las afueras de un edificio donde está Rei sosteniendo una linterna y a partir de ahí tomas el control de la situación... o eso parece.

Al igual que los predecesores de la serie en el PS2, el modo de juego es en tercera persona, dándote una perspectiva más amplia de los horrores que hay a tu alrededor. La asistente de Rei, Kei -quien se encuentra en el mundo "real"- será la encargada de analizar las imágenes que nuestra protagonista capture con su cámara y la información que reúna será la que le sirvan de pistas a Rei para poder descubrir múltiples misterios, como el porqué constantemente ve pasar a su novio muerto o que hay detrás del gran y doloroso tatuaje de serpiente que aparece y desaparece de su cuerpo. De hecho Kei también es un personaje que puedes controlar, lo que le añade otro punto de vista a la historia del juego.



CAMBIANDO BALAS POR ROLLOS

Definitivamente la fórmula que sigue la serie de Fatal Frame es 100% efectiva cuando se trata de olvidar el sentimiento de seguridad proporcionado por grandes metralletas o poderosas escopetas, a fin de cuentas cuando te ves de frente con un fantasma lo único que puedes hacer es entrar al modo de cámara, verle la cara aún más de cerca y tomarle una foto, lo que incrementa el nivel de tensión a niveles bastante altos. A lo largo del juego la cámara será tu más fiel acompañante, ya que con ella investigarás a lo largo de los oscuros cuartos buscando encontrar pistas, yerbas para subir tu vida y el rollo que toma su papel como tus municiones.

Detalle interesante es que el modo de juego es muy similar al de Silent Hill 4, ya que cambia sin aviso del mundo "real" al mundo de "terror" donde habitan los fantasmas que debes de "tomar" y también, en donde debes resolver el misterio detrás de esa extraña mujer que va tatuando gente por ahí sin permiso ni consideración. - MIGUEL A. CASTRO

9.0 VEREDICTO

- ✓ *Las animaciones de los fantasmas son perfectas y la capacidad de los desarrolladores por ponerlos en el momento preciso es crucial para los tan esperados sustos que te dará este juego.*
- ✗ *Es triste pensar que no incluyeron el modo de primera persona que fue tan bien recibido en el Crimson Butterfly del Xbox.*
- ? *Para los verdaderos fanáticos de la serie, en algún punto del juego podrán tener la opción de jugar con Miku, la protagonista de la primera entrega de Fatal Frame.*

Fatal Frame III es, sin duda, un paso más en la evolución de la serie. Si bien el juego no se caracteriza por sus innovaciones, sí lo hace por llevar al límite todo lo que se había presentado a hasta ahora para sobresalir entre los demás juegos de terror. Como era de esperarse, la ambientación tanto visual como sonora, rompe cualquier esquema aprovechando al máximo las capacidades del PS2, logrando un juego que da tanto miedo como diversión.

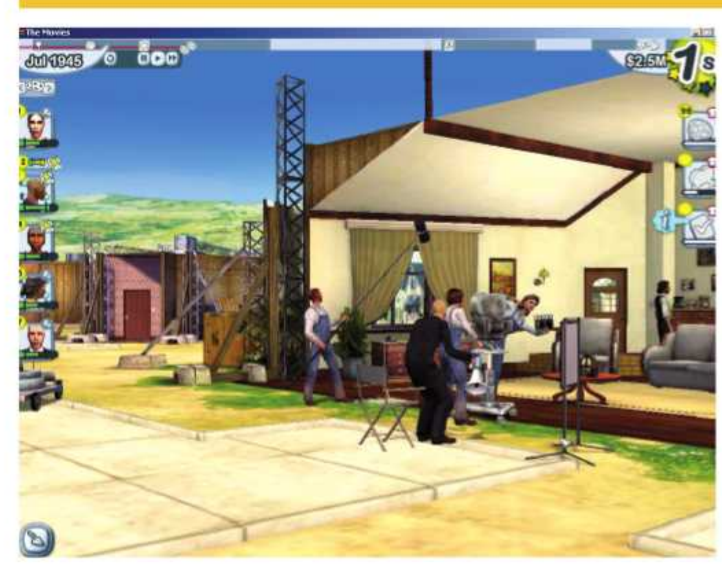
2DO VEREDICTO: 8.0

La serie de Fatal Frame continúa siendo buena, aunque siento que en esta tercera entrega ya hace falta una historia más escabrosa, pues sumado al sistema de juego se debe explotar mucho más dicho elemento. Técnicamente el juego es excelente y la manera en cómo ligan ciertos personajes de FF2 con los hechos de FF3 es excelente. —LUIS D. MIRAMONTES

THE MOVIES

NO MÁS VIDEOS CASEROS, NO MÁS FRUSTACIONES DEL CINE MEXICANO

DISTRIBUYE: ACTIVISION / DESARROLLA: LIONHEAD STUDIOS / GÉNERO: SIMULADOR / JUGADORES: 1 / CLASIFICACIÓN: T / SALIDA: 8 DE NOVIEMBRE / ONLINE: NO











¿TE RECHAZARON DEL CUEC? ¿TAMBIÉN DEL CCC? ¿NO TE QUISIERON EN EL CEA? PUES ACTIVISION TRAE PARA TI UN JUEGO EN DONDE NO NECESITAS SER PARTE DE UNA ESCUELA O TENER MILES DE MILLONES DE PESOS PARA HACER TU MEGA-PRODUCCIÓN. THE MOVIES ES EL SIMULADOR DE LA INDUSTRIA DEL CINE DONDE TÚ SERÁS DIRECTOR, PRODUCTOR, ESCRITOR, ACTOR Y HASTA JALA-CABLES.

The Movies es un videojuego en donde debes realizar la fantasía que a muchos nos da en la adolescencia: ser un gran personaje de la industria del cine, ya sea como director, fotógrafo o actor. En este juego el concepto principal es que tú manejas tu propia productora, lo cual vas a mezclar con el tipo de vida de las celebridades. Brindis, inauguraciones, rapper out, etc. Todo en un entorno digital en 3D. El título pasa por las múltiples eras del cine, iniciarás con el cine mudo, luego llegará el sonido, después viene el color y terminas con las millonarias mega-producciones de Holywood.

PELÍCULAS HECHIZAS

The Movies intenta simular todos los aspectos de la industria como mercadotecnia, relaciones públicas y dirección, hasta el trato con maduras estrellas de cine, sus excentricidades, vicios y problemas de edad, algo en lo que tendrás que poner atención, ya que si la celebridad se vuelve muy vieja tendrás que mandarla con el cirujano plástico para que les arregle los senos, las pompas, las arrugas, las lonjas de más y tal vez un servicio completo de liposucción, entre otras muchas opciones. Y con eso irás nivelando la barrita que te indica el estatus de tu celebridad, ya que mide el rating que tiene, así como su "mood" o estado emocional del momento. Otra barra importante que deberás tener en cuenta es el medidor de tecnología (efectos especiales, elementos complicados, etc.), donde se presentan los diferentes avances en los que tienes invertido dinero, ya que el producto de las diversas investigaciones te ayudarán a seguir realizando super producciones de verano (por ejemplo, gráficas elegantes o increíbles explosiones). Como te puedes dar cuenta, el juego no termina nunca, siempre querrás tener más opciones para hacer mejores y más películas llamativas.

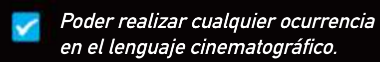
FACILIDADES DEL CINE DIGITAL

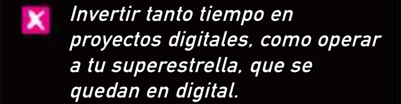
¿Qué películas te permite hacer el juego? Las que quieras, hasta puedes mezclar géneros y hacer el crossover más bizarro que se te haya ocurrido. Desde cintas de vaqueros, guerra, comedia y acción, hasta románticas y de ciencia ficción. Por toda esta variedad el juego ofrece hasta 45 diferentes sets que puedes crear, usar, reciclar o rediseñar. También tendrás un buen número de actores, a quienes les asignaras un guión, ya sea de protagonista o papel secundario. La cámara es isométrica, lo cual te permite ver todo (la paredes se vuelven invisibles cuando es necesario). Otro aspecto interesante es el hecho de que puedes grabar tu propio soundtrack, el juego incluye 95 piezas originales y decenas de efectos especiales para que puedas explorar y crear el audio exacto.

The Movies es un juego muy ambicioso que busca llevar a tu casa toda la experiencia de la industria del cine, sus extremos, vicios y problemas. Aunque el cine seguirá siendo el cine, con este juego puedes explotar tu creatividad y medir tus habilidades para hacerlo realidad. - BRUNO PELÁEZ

> "THE MOVIES ES UN JUEGO MUY AMBICIOSO QUE BUSCA LLEVAR A TU CASA TODA LA EXPERIENCIA DE LA INDUSTRIA DEL CINE"

8.5 VEREDICTO





- ✓ *Poder realizar cualquier ocurrencia en el lenguaje cinematográfico.*
- ✗ *Invertir tanto tiempo en proyectos digitales, como operar a tu superestrella, que se quedan en digital.*
- ? *Podrás hacer festivales de cortos hechos con tus amigos. Bienvenido al mundo de la envida y las trabas.*

The Movies te permite explorar la industria del cine, no sólo el dirigir, fotografiar o escribir un guión, sino que también todos los problemas externos como la dirección de arte, la mercadotecnia y especialmente el trato exquisito que necesitan las divas. Si te gusta el cine y quieres ir creando cositas que te ayudan en tu educación cinematográfica, este videojuego te va a gustar.

2DO VEREDICTO: 8.2

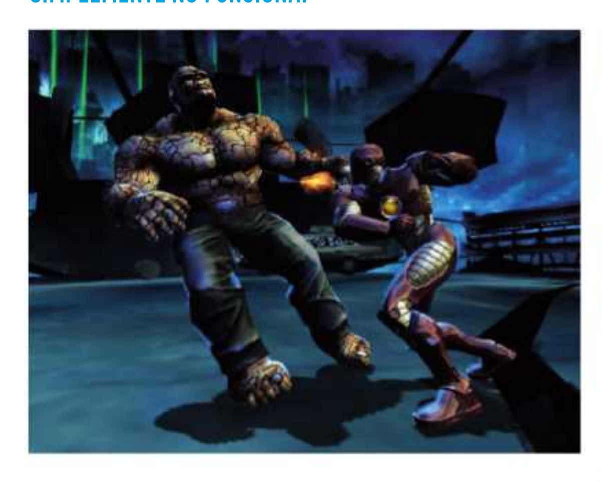
Yo soy miembro del grupo de los actores no contratados que puede echar a volar la imaginación con este genial título. Puedes plasmar tus ideas en una secuencia de imágenes en movimiento creadas por un excelente motor gráfico. El único pero es que puede llegar a ser estresante el controlar a todo el staff y pelearte con el casting para bajarlos de sus nubes. - JORGE A. SALGADO

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

SÍ, IMPERFECTO ES UN TÍTULO QUE LE QUEDA BASTANTE BIEN

DISTRIBUYE: EA / DESARROLLA: EA CANADA / GÉNERO: ACCIÓN – PELEAS / JUGADORES: 1 – 2 / SALIDA 27 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE SÍ

AL IGUAL QUE TODOS LOS QUE VIERON LOS VIDEOS PREVIOS Y ALGUNAS IMÁGENES DE MARVEL NEMESIS, YO CREÍ QUE ESTE IBA A SER UN TÍTULO DE PELEAS ESTILO LIBRE Y NO COMO EL SORPRENDENTE JUEGO POWER STONE QUE LANZÓ CAPCOM PARA EL DREAMCAST, Y AUNQUE ESTA PRODUCCIÓN NO ESTÁ LEJOS DE ELLO, METER UN 'BEAT 'EM UP' DENTRO DE SU MOTOR GRÁFICO Y EN NIVELES MUY PEQUEÑOS SIMPLEMENTE NO FUNCIONA.





"CONSTRUIDO CON BASE AL MOTOR GRÁFICO DE DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK, EA SE HACE DE LA SERIE "WHAT IF…" DE MARVEL PARA CREAR ESTE TÍTULO QUE ES PARTE JUEGO DE PELEAS Y PARTE 'BEAT 'EM UP'"

Marvel Nemesis empieza prometiendo suficiente y en el papel es una idea fantástica. Toma los mejores personajes de los títulos más grandes de Marvel, deshazte de aquellos que le quitarían equilibrio a un juego de peleas y a partir de ello crea una historia exclusiva, escrita por Marvel Greg, Pak y Mark Panicca, que incluya personajes diseñados por el equipo de Electronic Arts.

ZONA DE COMIC

En términos de concepto, la ejecución no tiene una falla, los personajes de EA se crean a partir de personajes que ya existían previamente en el universo de Marvel, en una moda al estilo "mezcla y combina" que mantiene las cosas de la forma más conocida posible, dando lugar a combinaciones muy interesantes, especialmente cuando es momento de enfrentar a estas nuevas creaciones de EA con aquellos que le han dado su nombre a Marvel Comics.

Por otro lado, complementando la historia del juego, un científico extraterrestre captura a los héroes de Nueva York y los usa en experimentos para volverlos contra sus amigos. Al principio parece que la historia se va a mezclar perfectamente con los personajes, pero conforme avanza el juego, las introducciones de los nuevos héroes y el uso repetido de las mismas áreas hacen que el juego se sienta increíblemente apresurado.

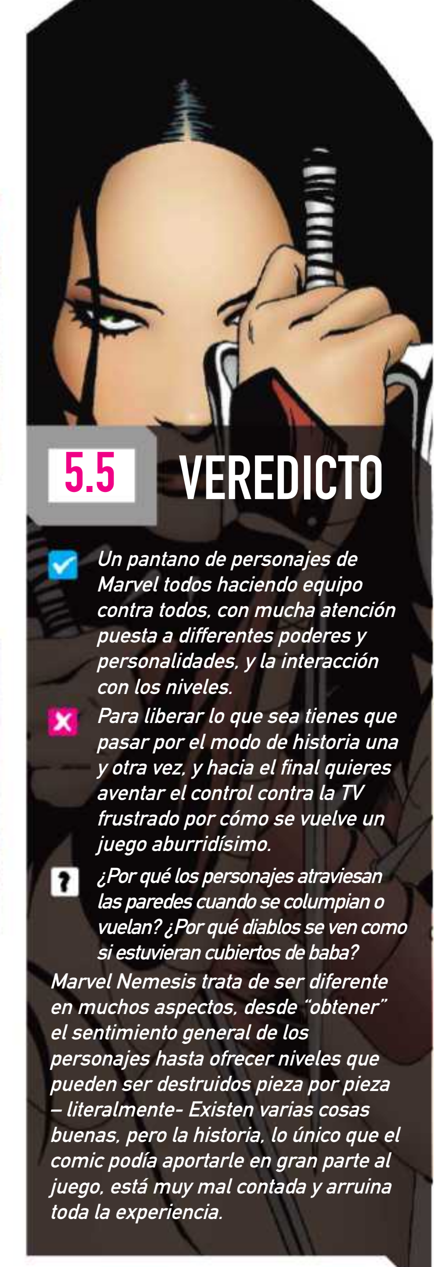
DIBUJANDO GOLPES

Cada personaje tiene un botón estándar de ataque, y todos pueden recoger objetos como buzones y barriles para aventárselos a sus enemigos, o golpearlos con ellos (si estás lo suficientemente cerca); todos pueden saltar y bloquear, y si presionas correctamente el botón de tirar puedes cachar algunos objetos que vienen hacia ti. Por otro lado, la mitad de los personajes pueden levitar o columpiarse alrededor de los niveles.



En el juego cuentas con un modificador que activa los poderes de los personajes, permitiéndoles rechazar un ataque que viene desde lejos o de cerca, hacer un combo más poderoso o un fuerte lanzamiento. Si haces suficiente daño, una opción parecida al "Fury" de Def Jam estará a tu alcance, si pateas aumentará tu poder de ataque y velocidad un poco, lo que te dará habilidad ilimitada de tus poderes sin que se te termine el medidor.

Existe mucho amor en el desarrollo del juego, pero un problema mayor de balance y una historia a medias hacen ver como si el título quisiera "engatusarte" con su diseño e introducción, aunque el resto del juego parezca haber sido hecho al aventón. Los valores de la producción son ridículamente altos, el factor nerd de poner a pelear a Spiderman contra Magneto es innegable, pero la ejecución final va a decepcionar a muchos jugadores. También parece que algunos personajes fueron hechos a favor de otros, y algunos de los detalles, como Venom usando "Yo" en lugar de "nosotros", resultan decepcionantes. - SAM BISHOP



5.5 VEREDICTO

✔ *Un pantano de personajes de Marvel todos haciendo equipo contra todos, con mucha atención puesta a differentes poderes y personalidades, y la interacción con los niveles.*

✘ *Para liberar lo que sea tienes que pasar por el modo de historia una y otra vez, y hacia el final quieres aventar el control contra la TV frustrado por cómo se vuelve un juego aburridísimo.*

? *¿Por qué los personajes atraviesan las paredes cuando se columpian o vuelan? ¿Por qué diablos se ven como si estuvieran cubiertos de baba?*

Marvel Nemesis trata de ser diferente en muchos aspectos, desde "obtener" el sentimiento general de los personajes hasta ofrecer niveles que pueden ser destruidos pieza por pieza – literalmente- Existen varias cosas buenas, pero la historia, lo único que el comic podía aportarle en gran parte al juego, está muy mal contada y arruina toda la experiencia.

2DO VEREDICTO: 5.3

Parece que la idea original no era mala, pero no pudo completarse satisfactoriamente. Mezclar a los personajes de Marvel resulta interesante (obivamente), y las batallas entre ellos pueden ser atractivas si eres fan de alguno o varios de ellos, pero no poder entrar en el modo de batalla hasta que no termines la historia se vuelve molesto, y a la historia le falta mucho desarrollo. - LITZIA BELTRÁN

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

SÍ, AHORA ES MÁS VIEOLENTO

EN LA ACTUALIDAD TENEMOS MUCHOS TÍTULOS QUE SE HAN COLGADO DE LA VIOLENCIA PARA HACERSE DE UN BUEN NÚMERO DE FANS, YA SEA POR LA CANTIDAD DE SANGRE EN PANTALLA, LAS MITADES DE CUERPOS QUE ALCANCEMOS A DIVIDIR O LAS MANERAS CREATIVAS DE HACERLO. OBVIAMENTE, ESTOS JUEGOS NO SE PUEDEN JACTAR SÓLO DE ELEMENTOS TAN BÁSICOS COMO ESOS PORQUE EVENTUALMENTE ABURRIRÁN, POR MÁS SANGRE, CUERPOS O ARMAS QUE TENGAN.

The Suffering fue uno de esos juegos llenos de violencia, que a grandes rasgos pasó ligeramente desapercibido, debido principalmente a que era un juego violento y mediocre, que no traía nada nuevo que ofrecer, ni nada sobresaliente que llamara a los jugadores. Por su propio bien, Surreal Software se encargó de que la secuela no siguiera los mismos pasos y nos trae un título que procura superar a su antecesor en muchos aspectos.

VIOLENCIA CORREGIDA Y AUMENTADA

The Suffering: Ties that Bind es una secuela directa, empieza justo donde terminó el primer juego, que para aquellos que no lo han jugado (o están en proceso de hacerlo) sería una grosería contarles el final, pero con esa idea basta, ya que en sí la historia del personaje no es verdaderamente relevante fuera del hecho de que la búsqueda por Caleb Blackmore -quien tiene alguna relación con la muerte de la familia de nuestro personaje principal- sigue inconclusa.

Como era de esperarse el personaje principal sigue siendo el tierno Torque (ya saben alto, con cara de malo, playera blanca y mucha sangre encima), quien está situado fuera de las paredes de la prisión y llegando hasta Baltimore, una ciudad con un pasado bastante oscuro y sangriento que incluso servirá para desarrollar la historia del juego.







Una de las más grandes ventajas que tiene este tíulo, es que si nunca jugaste el primero, no sentirás como si hubieras llegado tarde a la fiesta, ya que cuenta con un Flashback resumiendo los eventos de la precuela, dejándote justo un día después del final de la primera parte.

CONCIENCIA? ¿QUÉ ES ESO?

Dentro de las características principales del título está la capacidad de jugar con tu conciencia y decidir si tus acciones van a ser buenas, malas o regulares, mismas que tendrán repercusiones a la larga, especialmente en el trato con el resto de los personajes, quienes podrán comportarse hostiles o cooperativos dependiendo de cómo te perciban. Un ejemplo de estas situaciones es cuando te enfrentas ante dos bandidos asesinando a un viejo indefenso, y depende de ti si quieres salvarlo, ayudarles a matarlo o sólo mirar.

Se han agregado al arsenal cerca de quince armas nuevas, sin embargo ya no será todo color de rosa, puesto que Torque sólo podrá traer dos consigo y dependerá de los jugadores decidir cuáles son las que creen más convenientes para las diferentes situaciones. Por último, es necesario mencionar que el juego puede ser visto desde primera o tercera persona dependiendo lo que acomode más al usuario, factor que es de suma importancia al considerar que este detalle hace que muchos juegos salten de un género a otro. - MIGUEL A. CASTRO



8.7

Ties that Bind cuenta con la capacidad de empezar tu juego directamente desde el archivo que tenías del juego anterior, arrancando como bueno, malo o neutral según hayas terminado el primer título.

El juego puede sentirse más grotesco que divertido, ya que Surreal Studios de verdad se empeño en llevar el M Rating al extremo.

En la vida todo es blanco o negro, así que asegúrense de escoger un lado, ya que una vez en Rage Mode, tanto el lado Bueno como el Malo puede contar con habilidades especiales.

The Suffering Ties that Bind, es sin duda todo lo que una secuela debe ser, la mejora en los gráficos y la ambientación es increíble, ya que por fin se logró ese sentimiento de terror y angustia que abrumaría a cualquiera en los zapatos de Torque. Complementario a esto, podemos decir que este es un juego de acción que le sienta bien a cualquiera que guste de mucha acción, terror y baños en sangre tíbia.

2DO VEREDICTO: 8.0

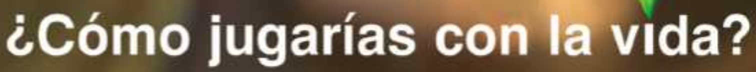
Es posible que lo que hace brillar más a este juego es que cuenta con muchas cosas que pudo tener la versión anterior, pero que finalmente no estuvo presente. Aunque el juego sí se ve bien, el título no se aleja mucho del género que lo caracteriza y aunque más grotesco de lo que debería, no prueba muchos elementos verdaderamente nuevos. – JOSÉ M. SAUCEDO

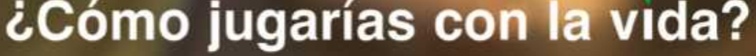
¿Estás preparado para una cita llena de pasión o prefieres diversión?



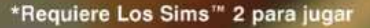


Disfruta de una cena romántica para dos en un restaurante de lujo o sal de fiesta con tus amigos por los lugares más fashion de la ciudad. ¿Será una noche para recordar o terminará en un auténtico desastre? La elección es tuya.





12+
www.pegi.info





EVIL DEAD: REGENERATION

UNA PÁGINA MÁS DEL LIBRO DE LOS MUERTOS

DISTRIBUYE: THQ / DESARROLLA: CRANKY PANTS GAMES / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 1 / SALIDA: 13 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: M / ONLINE: NO





Ash fue acusado de haber asesinado a quienes, junto con él, descubrieron los poderes malditos del Necronomicon, por lo que fue encerrado en una institución para enfermos mentales, la cual está a cargo de Dr. Reinhard. Desafortunadamente para el mundo, el psiquiatra está utilizando sus conocimientos científicos y el libro de los muertos para poblar nuestro mundo con muertos y demonios, por lo que es obligación de Ash detenerlo, rescatar a la asistente del Dr., mantener nuestro estilo de vida y de paso, a la franquicia de Evil Dead.

La mediocridad que ha plagado los juegos de Evil Dead es por todos conocida, ya que sólo algunos fanáticos del trabajo de Sam Reimi han comprado los juegos y son aún menos los que realmente lo han disfrutado. Si bien este título mejora el control, la cámara y algunas opciones de juego, en general se siente como un producto muy simple y repetitivo (sobretodo en los retos de lógica), casi tan corto como predecible y además, con un pésimo balance en cuanto a las armas del héroe y la Inteligencia Artificial de los enemigos, donde las primeras superan tanto a las otras que le quitan todo el chiste al juego. La música es buena y los movimientos especiales para acabar con los demonios son atractivos, pero éstos pasan a ser meros detalles dentro de un juego que parece tener más cinemas que niveles para jugar, y que para colmo tiene una historia tan típica que ofende. - JOSÉ M. SAUCEDO

6.5 VEREDICTO

Decir que este es el mejor juego de la serie ED y al mismo tiempo darle una calificación baja se puede ver contradictorio. Si bien el título mejora muchos de los aspectos en los que fallaron sus antecesores, el producto final no es más que un juego de acción aparentemente entretenido, pero que es demasiado fácil, corto, repetitivo, rutinario e intrascendente como para darle más de cinco minutos de atención.






L.A. RUSH

CORRIENDO HACIA LA EVOLUCIÓN

DISTRIBUYE: MIDWAY / DESARROLLA: MIDWAY GAMES / GÉNERO: ACCIÓN - CARRERAS / JUGADORES: 1 - 2 / SALIDA: 10 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: RP

A pesar de ser otro de los múltiples descendientes de la serie Rush, de Midway, L.A. Rush le da un giro de 180 grados a esta franquicia, empezando por una nueva actitud más al estilo de GTA o de NFS: Underground 2, buscando complacer definitivamente a aquellos que se habían cansado de que el único cambio fueran los autos y las pistas. ¿Qué le paso al Rush que todos conocíamos? Se quedo atrás. L.A. Rush cuenta con una historia que se llevará a cabo a través de diferentes misiones que se dividen algo así como en 70% carreras y 30% objetivos más complejos. El juego arranca en un trabajo con los West Coast Choppers para recuperar 30 autos que han sido hurtados, mientras consigues el respeto de tus contrincantes, te haces de un nombre en la calle y por supuesto, ganas dinero para modificar tu auto a tu manera. L.A. Rush se sitúa en Los Angeles, California, con una gran gama de pistas para explorar la ciudad desde Hollywood, Santa Monica, South Bay, South Central, hasta el centro de la ciudad, dividiéndose todo en un total de 50 pistas. Muy al estilo de NFS:U2, el juego ofrece un sistema de GPS bastante eficiente que te informará hacia dónde debes ir para entrar a una carrera o comenzar una misión. Además de las calles mostradas en el GPS, el juego cuenta con varias calles escondidas por múltiples elementos esperando a ser destruidos, pudiendo ir desde los típicos botes de basura hasta ruedas de la fortuna. - MIGUEL ANGEL CASTRO A.



8.5 VEREDICTO

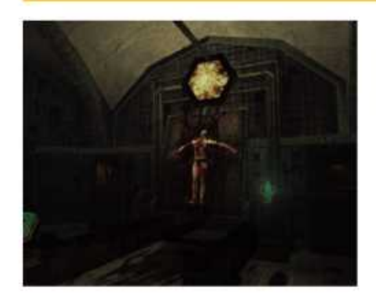
L.A. Rush sin duda es lo que la serie necesitaba, pues al igual que el resto de los géneros existentes, los juegos de carreras están evolucionando y es ésto lo que da paso a mejoras tanto tecnológicas como en modos de juego y el desarrollo de la propia serie. Este es un juego bastante entretenido para cualquiera que guste de correr como desquiciado a lo largo de ciudades pobladas.




CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

EL TERROR EN TODAS SUS LETRAS

DISTRIBUYE: 2K GAMES - BETHESDA SOFTWORKS / DESARROLLA: HEADFIRST PRODUCTIONS / GÉNERO: AVENTURA / JUGADORES: 1 / SALIDA: 10 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: M / ONLINE: NO





Este juego está basado en los escritos del autor H.P. Lovecraft, quien goza de fama gracias a sus tenebrosas historias y los personajes que viven en la imaginación de una horda de seguidores de este género literario. El término "Cthulhu Mythos" se utiliza para describir elementos existentes en las obras, y tiene gran importancia en la historia del juego.

Para este título eres Jack Walters, un ex detective que a partir de que encuentra un Mito Cthulhu es diagnosticado con amnesia y esquizofrenia. Debido a esto es internado en un asilo por años y al salir retoma lo sucedido y se dedica a investigar casos relacionados que le puedan dar una conexión con los mitos. Esto lo lleva al pueblo de Innsmouth, en donde suceden cosas anormales.

La historia se lleva a cabo en 1920, y cuenta con 16 escenarios interactivos ambientados a la época. Además, para luchar contra los enemigos (que son monstruos sacados de los libros), tendrás a tu disposición un amplio arsenal que va desde armas antiguas hasta tecnología alienígena. Esta aventura de horror y acción en primera persona cuenta con ciertas características que capturan la sensación de la experiencia Cthulhu.

El sistema de sanidad emula los efectos de alucinaciones, pánico, paranoia y vértigo, además de que el sistema de daño y curación requiere de un proceso de tratamiento, lo que aumentará el terror en determinados momentos. Pero no todo es acción, también necesitarás explorar, investigar e interactuar con el escenario y personajes para resolver acertijos. - JAVIER FLORES V.



8.0 VEREDICTO

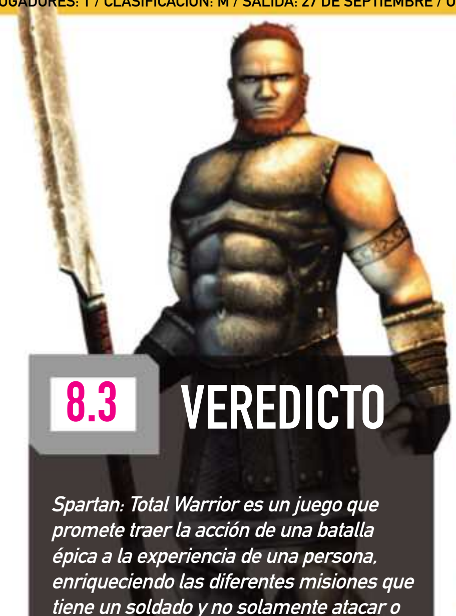
Este es un buen título que no destaca por su originalidad, sino por las fuertes raíces de su guión extraído de las obras del aclamado escritor H.P. Lovecraft. Se ha hecho un buen trabajo con los sistemas que simulan la locura y el daño físico. No es un juego para todos, pero si buscas terror no debes dejarlo pasar.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

UNA ÉPICA GUERRA QUE MEZCLA MITOLOGÍA, HISTORIA Y VIOLENCIA

DISTRIBUYE: SEGA / DESARROLLA: CREATIVE ASSEMBLY / GÉNERO: ACCIÓN / JUGADORES: 1 / CLASIFICACIÓN: M / SALIDA: 27 DE SEPTIEMBRE / ONLINE: NO

Un juego de batallas épicas normalmente se realiza en el género de estrategia. Pero en Spartan: Total Warrior sólo juegas con un soldado, que no solamente se trata de aniquilar a los enemigos como una máquina de matar, ya que además participará en diferentes misiones y funciones, ya sea de ataque, defensa, espionaje, sabotaje, etc… Muchas veces tendrás varios objetivos a la vez, como por ejemplo impedir que los romanos escalen las murallas de la fortaleza y al mismo tiempo escoltar al Rey. Así como también, si exploras el entorno puedes encontrar secretos que ayudarán en tu lucha, como poder contaminar el agua de reserva de los enemigos o destruir la maquinaria de algunas de sus poderosas armas. Iniciarás el juego con un escudo y una espada, pero mientras vayas avanzando obtendrás diferentes armas, armaduras y poderes mitológicos llamados "god moves". Pero todo esto viene a la par con el hecho de que te enfrentarás a mecanismos complejos que son el resultado de una combinación de ciencia ficción y mitología (por ejemplo, un cañón que congela un ejército entero ya que es Medusa atrapada en una máquina que amplía sus poderes). Visualmente el juego se ve bien, hay variedad de escenarios y todos tienen diferentes escalas que se resuelven muy bien (ya que no hay un tiempo de carga entre cambio de una a otra). Las animaciones son explosivas, van muy bien con el concepto del juego, ya que también siempre habrá muchos enemigos en pantalla. - BRUNO PELÁEZ



8.3 VEREDICTO

Spartan: Total Warrior es un juego que promete traer la acción de una batalla épica a la experiencia de una persona, enriqueciendo las diferentes misiones que tiene un soldado y no solamente atacar o defender como es usual en los juegos de estrategia. Vale la pena checarlo.





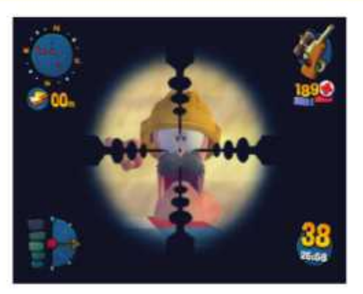



WORMS 4 MAYHEM


EL ATAQUE DE LOS GUSANOS

DISTRIBUYE: MAJESCO / DESARROLLA: TEAM 17/ GÉNERO: ESTRATEGIA POR TURNOS / JUGADORES: 4 / SALIDA: 27 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN:T / ONLINE: SI






La popular serie de los gusanos guerrilleros está de vuelta, gracias a Team 17. En Worms 4: Mayhem tenemos misiones individuales más interesantes y la misma diversión en el modo para varios jugadores.

La historia sigue siendo la misma, tienes a tu equipo de gusanos y debes derrotar al otro, planeando qué ataque vas a realizar antes de que se acabe tu turno, utilizando diferentes armas como la bazooka o granada, pero en esta ocasión cuentas con la fábrica donde haces tus propias armas para derrotar al enemigo, aunque eso tienes sus limitantes. Al saltar te encuentras con problemas, ya que en espacios reducidos el gusano se golpea; por el lado bueno, ahora no tendrás que saltar para subir cualquier objeto pues puedes arrastrarte sobre pequeños montecitos y obstáculos.

Hay varios modos de juego como el tutorial, el individual y el de varios jugadores, que es el más divertido de todos. Sin embargo, el individual ahora sí resulta interesante pues hay varias opciones y algunas misiones. La simple idea de unos gusanitos (con sombreros del oeste o cascos de fútbol) planeando un ataque para derrotar a los rivales (con diversas armas chistosas como el golpe de Street Fighter), hacen que merezca la pena dedicarle un rato, es la misma fórmula de siempre pero está bien hecha ya seas seguidor o no de estos gusanitos. - LITZIA BELTRÁN

8.8 VEREDICTO

Aunque sea la misma trama de los anteriores, encontramos varias mejoras en el modo individual y el control que tienes sobre la cámara, las gráficas son sencillas y quedan ideales para el juego con un aspecto limpio y lleno de color, los gusanitos definitivamente se ven muy tiernos con los sombreros y aditamentos que traen puestos, y en multiplayer puedes pasar horas jugándolo.






TAK: THE GREAT JUJU CHALLENGE

EL RETO ES SEGUIR VIGENTE

DISTRIBUYE: THQ / DESARROLLA: AVALANCHE SOFTWARE / GÉNERO: ACCIÓN - AVENTURA / JUGADORES: 1 - 2 / SALIDA: 4 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: E

La tercera entrega en la serie del héroe de look amazónico ya está aquí, y no es una secuela directa a los juegos anteriores, ya que la batalla contra el malvado Tlaloc ha terminado. La historia no sigue directamente a la de Tak 2: The Staff of Dreams, y en su lugar se centra en algo así como las olimpiadas locales, donde nuestro héroe y Lok, un viejo enemigo, se unen para representar a la aldea Papanunu en el evento.

En realidad la serie no cambia mucho en esta entrega, los saltos y los saltos dobles siguen aquí al igual que la magia para eliminar a los enemigos, los escenarios continúan siendo bosques mágicos y en su mayoría aún son manejados como en cualquier juego de plataforma, con la ventaja de que el stick derecho da control absoluto sobre la cámara.

A pesar de lo antes mencionado, el título sí tiene un cambio radical para con sus antecesores, y es que en ésta ocasión el juego se lleva acabo con dos personajes todo el tiempo, ya sea que estén controlados por dos jugadores o uno por la inteligencia artificial del juego que no es nada mala. La función de los dos personajes será la cooperación para sobrellevar ciertos puntos en los niveles en los que es necesario apoyarse en el otro.

Los retos a lo largo de la partida ofrecen gran variedad de tipos de juego, cosa que le quita la monotonía que se llegaba a sentir en los antecesores y en la mayoría de los juegos de plataforma que hay.

Aun así, el título se sigue sintiendo como algo para niños, con un nivel de profundidad un poco mayor que el que tienen otros títulos de este género. - MIGUEL A. CASTRO



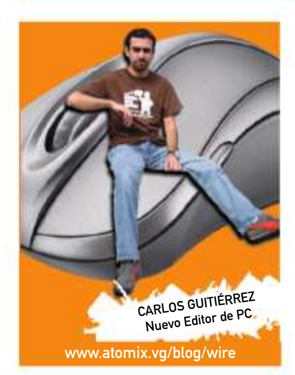
8.0 VEREDICTO

Tak Juju´s Challenge es el juego de plataforma promedio, destinado para un público infantil; sin embargo, gracias a la variedad de modos de juego y la profundidad adquirida por el modo de cooperación, el título consigue sobresalir en un género tan acaparado, especialmente en sistemas como el GameCube.






TOMANDO LA ESTAFETA



CARLOS GUITIÉRREZ
Nuevo Editor de PC
www.atomix.vg/blog/wire

Me cambio de sección; después de algunos números detrás de Microsoft ahora estaré en una de las plataformas más constantes que han existido, donde la vanguardia tecnológica siempre está presente y que cuenta con una de las librerías de juegos más extensa que existe y además, cuenta con juegos para todos los gustos: la PC.

En algunos medios se llega a comentar que la PC tiene únicamente tres géneros: FPS, RTS (estrategia en tiempo real) y RPGs masivos en línea. En esta ocasión no pienso debatir ese punto, sino comentarles acerca de dos grandes juegos que galardonan esta sección y pertenecen a un par de géneros de los antes mencionados.

El primero es Age of Empires III, un RTS que únicamente está disponible en la PC (al menos de momento), y que nos demuestra que terceras partes sí pueden llegar a hacer historia. El nivel de detalle y de profundidad definitivamente nos sorprende y lo mejor del asunto es que la mejor plataforma para jugarse es con los controles del teclado de una PC. El segundo es F.E.A.R., un FPS que comenzó a hacer un poco de ruido cuando se empezaron a liberar imágenes y videos, y no es para menos, ya que el juego es una mezcla de acción, suspenso y terror muy bien ejecutado. Con títulos como estos, qué importa lo que se diga de los géneros en la PC. En lo profundo de su ser, en el rincón sensato del buen gamer yace la esperanza de que los lleven a alguna consola y que puedan emular, aunque sea un poquito al juego original en la PC, ¿o no?

JUEGO DEL MES: F.E.A.R. FIRST ENCOUNTER ASSAULT AND RECON



F.E.A.R. no es un juego cualquiera, podríamos decir que es de la nueva generación, ya que combina varios géneros o elementos para recrear una experiencia diferente. En esencia es un FPS, pero el suspenso y la historia sobrenatural crean un ambiente perfecto para que brinques de tu silla del susto. Casi podría asegurar que el motor gráfico del juego lo estaremos viendo en otros títulos debido a la alta calidad que tiene, claro, para poder disfrutar de F.E.A.R. como sus programadores lo pensaron necesitarás de una PC muy poderosa, pero si tienes la oportunidad, dale un vistazo, no te arrepentirás… a menos que seas de los que le tiene miedo a la oscuridad.

JUGANDO:

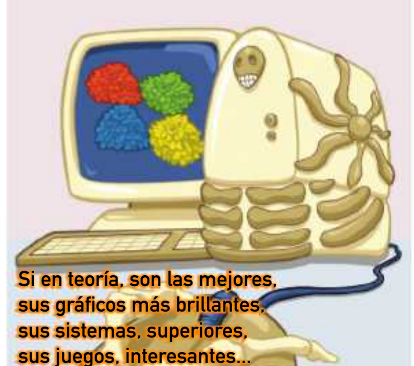






LA CALAVERA DE PC:

LA CONSOLA IGNORADA



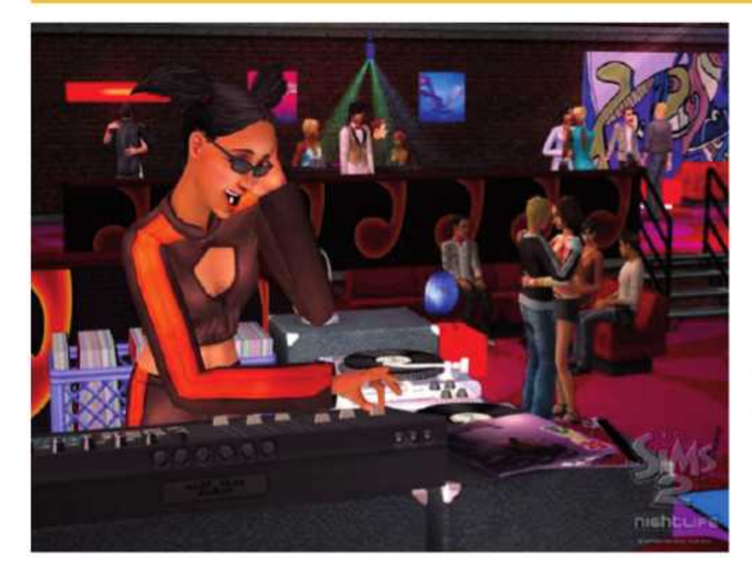
Texto: Laura Michell / Ilustración: Tozani

THE SIMS 2: NIGHTLIFE



¿ES ÉSTE EL RITMO DE LA NOCHE?

DISTRIBUYE: EA GAMES / DESARROLLA: MAXIS / GÉNERO: ESTRATEGIA-SIMULACIÓN / JUGADORES: 1 / SALIDA: 13 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: ?











SATISFACIENDO LAS NECESIDADES NUNCA CESANTES DE LOS FANÁTICOS DE THE SIMS 2, MAXIS VUELVE A EXPANDIR EL MUNDO DE ESTA SECUELA CON NIGHTLIFE, UNA ADICIÓN BIENVENIDA AL UNIVERSO VIRTUAL DE JUGAR A SER "DIOS" EN UNA DE LAS FORMAS MENOS DAÑINAS QUE HAY ALLÁ AFUERA.

Continuando la buena costumbre de los programadores de Maxis por atiborrar de opciones al jugador, en esta ocasión nuestras mascotas humanoides tuvieron ganas de salir de fiesta, de reunirse en grupos, de ligar y divertirse; Nightlife los proveerá precisamente de eso y algunas cosas más.

Sin embargo, la pregunta se levanta: ¿son estas adiciones suficientes para regresar del éxodo a alguien que ha abandonado el gusto por el juego? La respuesta es: probablemente no.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

¿Es entonces ésta expansión suficiente para entretener de modo distinto a un jugador frecuente de The Sims 2? Totalmente. La nueva área del "centro" en la ciudad de los Sims estará repleta de restaurantes, boliches, antros y centros de entretenimiento que tú mismo podrás modificar y personalizar para hacer que tus Sims se diviertan, gasten dinero en exceso y tal vez encuentren a su media naranja.

Nuevos objetos han sido añadidos a los distintos menús e inventarios para ir de la mano con los nuevos edificios y estilo de vida nocturno de los Sims. Asimismo, nueva música ha sido añadido al repertorio inentendible pero infeccioso de canciones en "Simlish"; algo de dance y techno para el antro, por poner un ejemplo.

Un detalle importante dentro del modo de juego en Nightlife, es que se ha añadido una nueva "aspiración" a tus Sims, la cual tiene que ver con placer. El satisfacer su placer y diversión puede ser una tarea no muy difícil, debido a que en esta expansión el "objetivo" es precisamente eso.

La aventura de ligar con otro Sim es a su vez bastante entretenida, y podrás ver con detalle aquello que la "persona" que le interesa a tu Sim desea, haciendo mucho más fácil de lograr una interacción favorable para ambos Sims.

VIVIENDO DE NOCHE

Rondar por las calles del centro puede ser una experiencia "diferente" incluso en el mundo virtual de los Sims, aunque si tú vives en el DF, no habrás de sorprenderte mucho. Para hacer viajes eficientes, ahora será posible adquirir uno de los cinco modelos de carros que tus Sims podrán utilizar.

Hablando de las rondas de medianoche, ahora existen los vampiros. En raras ocasiones uno de ellos decidirá atacar a tus Sims y volverlos de su especie. Éstos a su vez podrán transformar a otros y así, justo como en la versión romántica del mundo real, se verán incapacitados de salir durante el día y necesitarán de ataúdes para dormir.

Efectivamente, como diría el editor, The Sims 2: Nightlife "está bonito", refiriéndose específicamente a que no se presenta ninguna innovación estratosférica, pero de nuevo, ese no es el punto de esta expansión. De cualquier forma si tienes The Sims 2 instalado en tu computadora, tu alma pertenece a Maxis en un cierto porcentaje y lo más probable es que corras por Nightlife muy pronto. - RODRIGO MÁRQUEZ 

"RONDAR POR LAS CALLES DEL CENTRO PUEDE SER UNA EXPERIENCIA "DIFERENTE" INCLUSO EN EL MUNDO VIRTUAL DE LOS SIMS"

6.5 VEREDICTO

- ✓ *Sigue siendo The Sims 2*
- ✗ *Nada extremadamente innovador que justifique el gasto.*
- ? *¿Porqué a mis Sims se les sigue "yendo el avión" de vez en cuando? Tal vez el mundo nunca lo sabrá.*

Si pudiéramos resumir las adiciones realizadas a The Sims 2 por medio de Nightlife, podrían reducirse a siquiera unos cuantos puntos. Toma en cuenta que la calificación de esta expansión no refleja en nada la alta calidad del juego original, que es definitivamente algo que tienes que ver, aunque sea por morbo.

2DO VEREDICTO: 7.0

Maxis, aprovechando la juventud y los deseos de salir a divertirse, ha sacado esta expansión que intenta aprovechar esas circunstancias. Desafortunadamente esto ya lo has visto antes en la serie. Lo más probable es que si tienes The Sims 2, esta expansión sea indispensable para ti, de lo contrario quizás prefieras salir de antro esta noche con personitas reales. – CARLOS GUTIERREZ



F.E.A.R. First Encounter Assault and Recon

ACCIÓN Y MIEDO EN UN SOLO PAQUETE

DISTRIBUYE: VU GAMES / DESARROLLA: MONOLITH PRODUCTIONS / GÉNERO: FPS / JUGADORES: 1 / SALIDA: 18 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: M / ONLINE: SÍ



"LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ES DE LO MÁS AVANZADO QUE HE VISTO EN UN JUEGO. LOS ENEMIGOS SE CUBRIRÁN Y TRATARÁN DE RODEARTE Y EMBOSCARTE EN EQUIPO"

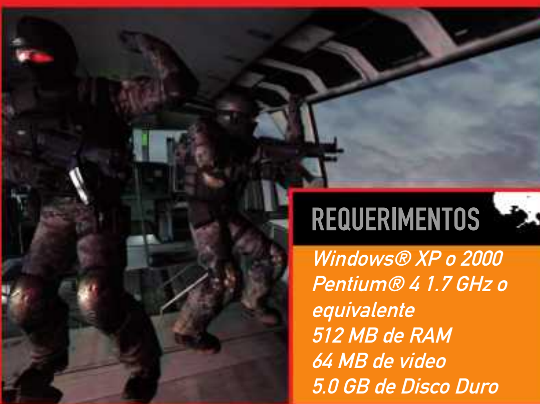
POCOS JUEGOS LOGRAN UNA ATMÓSFERA CONVINCENTE Y ATERRADORA. TAMBIÉN ES POCO COMÚN QUE LA HISTORIA ESTÉ BIEN LLEVADA, CON GIROS INESPERADOS Y SOBRETODO, QUE LOGREN CAUTIVAR AL JUGADOR. Y ES MENOS COMÚN TENER TODO LO ANTERIOR MÁS UNA BUENA JUGABILIDAD. CON F.E.A.R. PUEDES DISFRUTAR DE ESO, PERO CUIDADO… TAMBIÉN TRAE INCLUIDO UNO QUE OTRO SUSTO.

F.E.A.R. es un juego de acción en primera persona donde tomas el papel de un miembro del escuadrón especial llamado First Encounter Assault and Recon –de ahí el nombre-, sin embargo, vaya que el nombre tiene un doble sentido (fear = miedo). Los miembros de este equipo son encargados de los casos con elementos paranormales y este pequeño detalle es el que te hará brincar de la silla más de una vez, y si te descuidas, hasta un grito se te puede salir.

DISPAROS, LOCURA Y FANTASMAS

Paxton Fettle estaba a cargo de un nuevo grupo de comandos que al parecer no son otra cosa sino súper soldados clonados, controlados mentalmente por él gracias a un chip que tiene en la cabeza; sin embargo, Fettle se vuelve loco sin razón aparente y ordena a sus comandos que entren en acción.





REQUERIMENTOS

Windows® XP o 2000
Pentium® 4 1.7 GHz o equivalente
512 MB de RAM
64 MB de video
5.0 GB de Disco Duro

Tu misión es la de detener a Fettle y su grupo de soldados, pero claro que no todo es tan sencillo. Conforme se desarrolle la trama irás descubriendo mediante flashbacks una historia demasiado compleja donde pareciera que los fantasmas en forma de niña existen, y que además pondrán en entredicho tu origen como miembro del escuadrón F.E.A.R.

EL ARO Y MATRIX EN UN JUEGO

En cuanto pones las manos en el teclado verás que el juego se controla como cualquier otro FPS, sólo que aquí tienes una habilidad extra que te permite ver todo en una especie de cámara lenta (a la Matrix) y con esto, tener ventaja sobre los enemigos. Pero no creas que todo será miel sobre hojuelas, ya que la inteligencia artificial es de lo más avanzado que he visto en un juego. Los enemigos se cubrirán y tratarán de rodearte y emboscarte en equipo, y es probable que eso suceda si te descuidas. La acción está presente de principio a fin y si a eso le agregamos la atmósfera general del juego y el detalle de violencia con el que cuenta, es posible que permanezcas tenso frente al monitor de tu PC y sufras de pequeños ataques de pánico que te harán desquitarte con los enemigos que se te pongan enfrente.

El motor gráfico usado por Monolith explota al máximo las nuevas tecnologías disponibles en la PC, por lo que este es un juego que puedes presumir a tus amigos consoleros. Las texturas en alta resolución le agregan realismo a los ambientes, el alto conteo de polígonos hace que los personajes con los que interactúas demuestren expresiones casi humanas; la calidad del 'bump mapping' en las superficies y el sistema de iluminación y de partículas están a la altura, si no es que más, de los últimos grandes FPSs de la PC. El audio ambienta a la perfección, logrando que te ajustes a la acción de los tiroteos o al suspenso en las áreas más oscuras. El punto negativo a esto es que se requiere de una gran PC para poder jugarse de manera decente, pero algún defecto tenía que tener. - CARLOS GUTIÉRREZ

9.5 VEREDICTO

✓ *Excelente shooter de acción y suspenso, la IA por fin tiene la dificultad necesaria para poderse llamar "inteligencia", las gráficas lucen de nueva generación y la historia está llena de giros inesperados.*

✗ *Para poder jugar decentemente F.E.A.R. es necesario una PC muy poderosa, con los requerimientos mínimos apenas disfrutarás lo más básico.*

? *F.E.A.R. usa el motor de física Havok 2, el mismo que es usado en juegos como Half-Life 2. Gracias a esto se puede interactuar con gran parte de lo que es, dándole mucho realismo al momento de los disparos.*

Lo acepto, fui víctima de burla en la oficina gracias a los sustos que me pegó este juego. F.E.A.R. tiene esa mezcla poco común de historia y jugabilidad que logran adentrarte en el juego, y es que cuando combinas acción con un poco de historia del tipo la película "El Aro", aderezado de unas gráficas impactantes, no me cabe la menor duda al decir que cuando la gente comenta que todos los FPS se parecen, es que no han jugado éste.

2DO VEREDICTO: 9.0

En el saturado género de los FPS es bueno ver que aún se busca destacar con algo más que armas bonitas y escenarios oscuros. El juego es muy bueno y la historia aún más, pero sus requerimientos y la increíble competencia que tiene pueden hundirlo, muy a pesar de que vale mucho la pena. – JOSÉ M. SAUCEDO

CALL OF DUTY 2



MÁS QUE UN DEBER, UN PLACER

DISTRIBUYE: ACTIVISION / DESARROLLA: INFINITY WARD / GÉNERO: FPS / JUGADORES: 1 / SALIDA: 25 DE OCTUBRE / CLASIFICACIÓN: RP / ONLINE: SÍ

EN SU TIEMPO CALL OF DUTY IMPRESIONÓ POR SU GRANDIOSA JUGABILIDAD, GRÁFICOS REALISTAS Y EL ADICTIVO MODO PARA MÚLTIPLES JUGADORES. INCLUSIVE, HASTA LA FECHA CIENTOS DE JUGADORES SE REÚNEN PARA DISFRUTARLO EN LÍNEA, Y POR FIN YA TENEMOS LA ESPERADA SEGUNDA PARTE.

CoD 2 es un juego de acción en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial y te permite ponerte en las botas de cuatro diferentes soldados, por lo que podrás elegir si quieres vivir sus experiencias de manera individual o enfrascarte en batallas de forma cronológica. La historia del juego comienza cuando el soldado ruso Vassili Ivanovich pelea a 20 millas de Moscú frente a Alemanes, a partir de ese momento comienzan las decisiones y pronto te verás sumergido en el grandioso guión del juego.

El realismo está presente en todo momento, y para que esto fuera posible se realizaron minuciosas investigaciones y se trabajó muy de cerca con consejeros militares los cuales dieron una excelente base de información para mejorar las tácticas en el campo de batalla, así como las reacciones y comportamientos de los soldados. Igualmente, expertos en la Segunda Guerra Mundial consiguieron armas, uniformes y equipo real para hacer la mejor recreación posible en todos los sentidos.

TODO EL PODER DE LA INFANTERÍA

Hablando de la jugabilidad, CoD 2 ofrece un sistema de juego en equipo mucho menos lineal que el anterior y ofrece múltiples vías para cumplir un objetivo. En pantalla verás un indicador que te dará objetivos, los cuales podrás efectuar en el orden que decidas. La IA es algo para destacar, soldados enemigos y aliados se han visto beneficiados en su comportamiento y en verdad sientes la diferencia. Tus rivales buscarán la manera de eliminarte, buscando puntos desde donde seas vulnerable.






Como podrías esperar, se ha añadido nuevo armamento y vehículos. Estos últimos te serán de gran ayuda ya que los territorios lucen más amplios, además de proveer mayor poder de fuego y cobertura. Entre lo que podrás conducir se encuentra un Crusader Mark II Británico, y hablando de armas destacan rifles semiautomáticos rusos y alemanes, el G43, SVT40 y el antitanques recargable Panzerschreck. Una grandiosa adición es el sistema "battle chatter", que permite mantenerte en perfecta comunicación con tu escuadrón durante pleno juego. Esta característica cuenta con 20,000 líneas de voz grabadas, lo que otorga una excelente comunicación.

CALIDAD EN CADA APARTADO

Técnicamente el juego cuenta con gran calidad, el nuevo motor permite grandiosas texturas y profundidad en los entornos. Gracias a este motor combinado con DirectX 9.0 se logran grandiosos efectos tales como mapping, píxel-shaders y un impresionante manejo de partículas. El sonido merece mención aparte, cada disparo fue grabado con armas reales para dar la mayor similitud posible y la música fue compuesta por Graeme Revell, quien ha trabajado en películas como Sin City. - JAVIER FLORES V.



9.0 VEREDICTO

✓ *Excelente producción, cuenta con gran calidad en los apartados sonoro y visual. Las nuevas características en la jugabilidad le dan mayor solidez al juego.*

✗ *Elegir entre varios soldados para ver la historia individual puede no enganchar a todos. La duración del juego, aunque es mayor que la primera parte, sigue quedando corta.*

? *El equipo de producción viajó a varios países para tomar fotografías y recrear los entornos con la mayor semejanza posible, además de que grabaron los sonidos de las armas utilizando sus contrapartes reales.*

Call of Duty 2 es un título que por su calidad seguramente será reconocido por los jugadores. La suma de los diversos elementos que ofrece da como resultado una gran dosis de sensación de realismo. Vale la pena disfrutarlo con un buen equipo de sonido y monitor, para apreciar el trabajo realizado y sentir la recreación de la guerra en todo su esplendor.

2DO VEREDICTO: 9.2

CoD fue un parte aguas en su momento, y para fortuna de todos, la continuación sigue haciendo las cosas bien. La historia te mantendrá pegado al monitor y el hecho de que el juego te permita decidir el camino que consideres mejor le agrega muchos puntos a su favor. Los juegos basados en la Segunda Guerra Mundial pueden estar algo trillados, pero cuando son llevados como CoD 2 realmente no importa. – CARLOS GUTIÉRREZ

BLACK AND WHITE 2

JUGANDO A SER DIOS… OTRA VEZ

DISTRIBUYE: ELECTRONICS ARTS / DESARROLLA: LIONHEAD STUDIOS / GÉNERO: SIMULACIÓN - ESTRATEGIA / JUGADORES: 1 / SALIDA: 30 DE SEPTIEMBRE / CLASIFICACIÓN: T / ONLINE: SÍ

LA SECUELA DE UNO DE LOS TÍTULOS QUE MÁS CONTROVERSIA CAUSARON EN SU MOMENTO HA LLEGADO DE LA MANO DE SU CREADOR, PETER MOLYNEUX. LA SECUELA DE BLACK AND WHITE NOS PONE NUEVAMENTE AL MANDO DE VARIOS PUEBLOS, TENIENDO LA POSIBILIDAD DE TOMAR DECISIONES MORALES QUE AFECTARÁN SU VIDA POR COMPLETO.



"TU CRIATURA -LA CUAL NO ES OTRA COSA QUE UNA REPRESENTACIÓN TUYA-, REACCIONARÁ DE DISTINTAS FORMAS, CAMBIANDO SU ESTRUCTURA SEGÚN TUS ACCIONES, PUDIÉNDOSE TORNAR EN UNA DEIDAD EXAGERADAMENTE HORRIBLE O EN LO QUE TU PUEBLO CONSIDERARÁ COMO UN DIOS BONDADOSO."









Hagamos un poco de historia para aquellos que no conocieron la primera entrega de la serie. En Black and White las cosas son sencillas, mas no por ello simples; tendrás que jugar el papel de un dios, mismo que podrá guiar a los aldeanos -ávidos de fe- al éxito o al fracaso moral, esto con base a las decisiones que tomes. Como acabamos de mencionar, la moral tiene gran parte que ver en el desarrollo del juego, ya que tu criatura -la cual no es otra cosa que una representación tuya-, reaccionará de distintas formas, cambiando su estructura según tus acciones, pudiéndose tornar en una deidad exageradamente horrible, o en lo que tu pueblo considerará como un dios bondadoso. Deberás enseñarle a tu criatura todo, desde lo más básico -como alimentarse- hasta su definición del bien y el mal; serás tú quien decida las reglas a seguir y esto tendrá un efecto muy marcado en la forma en cómo los aldeanos te verán.

REQUERIMENTOS

Windows 2000/XP
Pentium 4 o equivalente a 1.6 ghz
512 mb de memoria ram
3.5 gb de espacio en disco duro
DVD-Rom de 8x
Tarjeta de video de 64mb con
Píxel shader 1.1
DirectX 9.0c

PERO, ¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Básicamente el juego se maneja como una secuela común. El juego cuenta con algunas novedades importantes, entre las que podemos destacar la corrección de varios errores que vimos en la entrega pasada, tales como la elevada inteligencia artificial; por ejemplo, tu criatura ahora es más lista y aprenderá de manera rápida lo que deseas enseñarle.

El situarse en un punto de tiempo distinto al manejado en la primera parte -el Edén-, ha traído consigo varios cambios como el que los aldeanos ahora sean más inteligentes y estén listos para seguirte fielmente. Quizá uno de los puntos en los que mejoró el juego, y es muy notorio, es en el acercamiento hacia el género RTS. Ahora deberás expandir tus dominios, construyendo y educando a la gente que confía en ti para poder conquistar más territorios. Las armas y habilidades que podrás inculcar a tus fieles serán de gran utilidad durante esas batallas.

Por si esto no fuera suficiente, ahora cuentas con milagros, mismos que podrás activar en cualquier momento; sin embargo, y tal como sucede en la vida real, cada uno de ellos tiene una consecuencia que podría no ser lo que esperas. Entre los diferentes tipos de milagros podemos mencionar terremotos, inundaciones e incendios, por citar algunos.

SE ME ACABA EL ESPACIO!

Gráficamente el juego ha mejorado de manera radical. Todo el entorno: paisajes, texturas, efectos, iluminación y más hacen uso extensivo de la tarjeta de video. La banda sonora del juego es muy excelente, y se acopla de buena forma a lo que acontece en el mismo. En verdad hay mucho más detrás de Black and White 2 de lo que podemos mencionar en unas cuantas líneas este es uno de esos títulos a los que bien vale la pena echarle un vistazo, seas fan del género o no. - MARIO A. MADRIGAL

8.8 VEREDICTO

✓ *BaW2 maneja una inteligencia artificial bastante elevada comparada con otros juegos del género, además de una interfaz sencilla y elegante.*

✗ *Es una lástima que el género de ETR tenga pocos seguidores, ya que este juego cumple de buena forma con las expectativas que ha generado entre los fanáticos de la serie.*

? *Juegas a ser un plomero, un ladrón, un héroe, un mariscal de campo, un espía, Dios… ¿qué sigue? ¿Jugar a ser Jefe de Gobierno del DF?*

Lo mejor de Black and White 2 viene con la carga moral que implica tener que tomar todo tipo de decisiones que afectarán de sobremanera a los elementos del juego, sin embargo cosas tan elaboradas como las que maneja este título son las que han ahuyentan a los jugadores casuales.

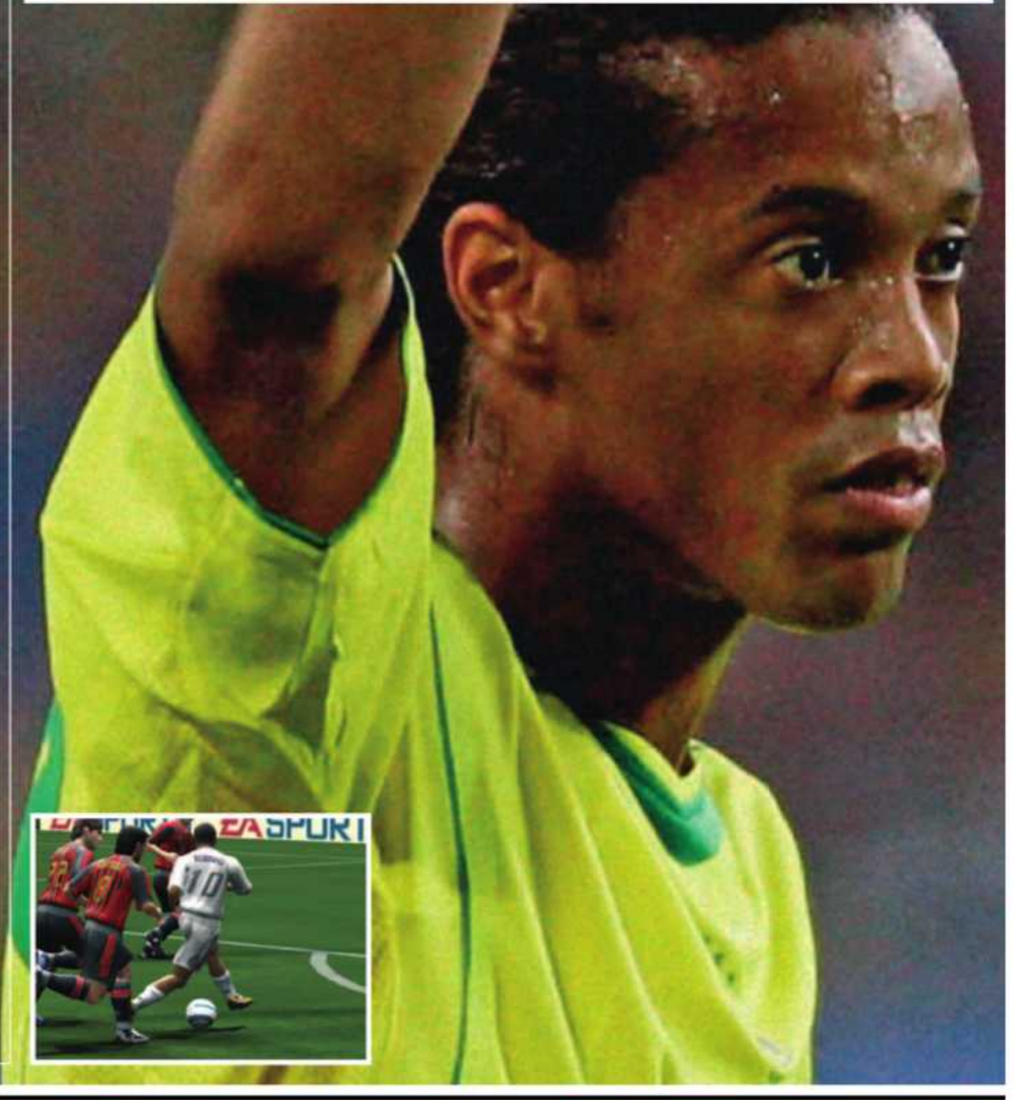
2DO VEREDICTO: 8.0

Lionhead Studios lo ha hecho de nuevo, ese predicamento entre el bien el mal está presente desde que instalas el juego. Visualmente luce mucho mejor que la primera parte, la IA está ms avanzada y el reto del título ha aumentado, sin embargo el factor de la novedad ya no existe y necesitarás invertir mucho tiempo para poder terminar el juego. - CARLOS GUTIERREZ

EXCLUSIVA MUNDIAL:

AHORA EL DEPORTE REY ES GRANDIOSO

FIFA06 REGRESA A LO GRANDE CON UN SINFÍN DE NOVEDADES



FIFA 06 ha hecho temblar los cimientos del fútbol dejando atrás las situaciones de juego predefinidas para permitir ahora que cualquier acción ocurra sobre el terreno de juego. El control del jugador es totalmente manual, sin ayudas. Lo cual supone un nuevo reto, aun así la recompensa es grande: una respuesta absoluta sobre todos los movimientos de tus jugadores. Eres tú quien decide la trayectoria de cada pase y no la cpu.

MAYOR INTELIGENCIA

La inteligencia artificial desarrollada para este juego incluye el factor "compenetración", marcando así la diferencia entre equipos plagados de individualidades y conjuntos sacrificados en pos del juego en equipo. Los jugadores se posicionarán para crear oportunidades, generando desmarques para tus pases en profundidad o bien acercándose para ayudarte en tu ataque.

JUEGO EN EL CENTRO DEL CAMPO

El juego en el centro del campo ha sido mejorado a conciencia. Los auténticos maestros en esta posición contarán con un arsenal de recursos con los que dirigir los ataques. Los pases en profundidad, centros cruzados y pases en corto, combinados con un control de las tácticas en tiempo real indican que la verdadera lucha se dará en el centro del campo.

CADA PARTIDO ES ÚNICO

Cada acción es aleatoria, así que no habrá dos goles iguales. El balón queda libre de rebotes con suerte y de barras de potencia, y la energía y emoción del partido estarán determinados siempre por factores reales. Tu equipo se emocionará igual que tú cuando marque un gol en el último minuto y su estado anímico irá marcado por el curso del partido, especialmente si aún queda tiempo para marcar el gol de la victoria.

Es momento de disfrutar de la belleza del deporte rey, FIFA 06 se limita ahora a ofrecer fútbol puro en esencia y realismo.



POR: SIR KANCHI



Hellsing

ELIMINANDO A LA ESCORIA CON ESTILO

DIRIGE: UMANOSAUKE IIDA – YASUNORI URATA / DISEÑA: TOSHIHARU MORATA / PRODUCE: GONZO DIGIMATION / DISTRIBUYE: GENEON ENTERTAINMENT / LA CONSIGUES EN: HTTP://WWW.AMAZON.COM

Nos encontramos en la actual Inglaterra, tierra de belleza arquitectónica que contrasta con un grave problema: el constante ataque de los no-muertos que se han suscitado a lo largo de su historia. Para combatir dicho problema se encuentran las organizaciones de Iscariote XIII y Hellsing: la primera pertenece a las filas católicas que sólo rinde cuentas al Vaticano, mientras que la segunda pertenece a las filas de la Iglesia Anglicana, siendo la Reina su máxima autoridad.

SOBREVIVIENDO...

Nuestra historia se centra en las operaciones de Hellsing, organización que es liderada por Integral Wingates Hellsing, quien tras la muerte de su padre desde temprana edad ha tenido que sobreponerse a varios problemas, entre ellos un intento de asesinato para ser derrocada de su puesto; afortunadamente para ella, siempre ha contado con la ayuda de Alucard, un poderoso no-muerto quien no sólo se deshizo de todos los enemigos, sino que también se convirtió en el arma más brutal con la que cuenta Hellsing.



Actualmente la organización fue llamada para una misión en un pequeño pueblo donde no sólo se han reportado la desaparición de varios habitantes locales, sino que también no se tienen noticias de un grupo elite (D-11) al que se le había asignado la tarea de arrestar a un Padre del que se sospecha sea un vampiro.

EL NACIMIENTO DE UN NO-MUERTO

Dentro del pueblo existe una situación caótica, ya que casi todos los miembros de la D-11 han sido convertidos en zombies, a excepción de una novata llamada Victoria Ceres. La situación para ella se torna difícil, ya que ha tenido la mala suerte de cruzarse en el camino del no-muerto que ha causado toda esa matanza; justo cuando el destino de la chica parecía sellado, se presenta Alucard, quien con toda tranquilidad le da dos opciones a Victoria: morir o unirse a él como una vampiro. Decidiéndose por la segunda opción, Alucard dispara terminando con la existencia del no-muerto así como con la de Victoria, para después regalarle a la chica la vida eterna.

Esto es tan sólo el comienzo de la cruzada de Victoria al lado de su nuevo maestro; juntos intentarán resolver quién está detrás de una oleada de no-muertos artificiales que son los culpables de la creación de varios ghouls. ¿Podrán resolver la situación?

¿BUENA? ¿MALA? SIMPLEMENTE ES HELLSING

Una cosa queda claro, por la temática y la forma en que nos presentan esta obra: definitivamente no es para mentes susceptibles (ni para niños). La serie es cruda, con un seguimiento estridente que para los amantes de la "violencia a la menor provocación" ser todo un deleite, dejando más que satisfecho al psicópata que llevamos dentro.

Aún hoy en día, pese a que Hellsing tiene su tiempo afuera, muchas personas se siguen haciendo la pregunta si es buena o no. En nuestro particular punto de vista ambas son respuestas parcialmente correctas ¿por qué? Técnicamente la animación es excelente, tiene buenos diseños y visualmente está bien lograda. Hay capítulos que son todo un deleite por la forma en que son presentados, pero tiene un terrible defecto y es la falta de profundización de los personajes, hay tramas que realmente son dignas de echarse un coyotito en lo que termina y por último: la carencia de ángel de algunos personajes provoca que el espectador se sienta totalmente ajeno a lo que está viendo.

HELLSING OVAS

Si creían que ya habían visto suficiente acerca de las venturas de Alucard y la corporación Hellsing, prepárense, ya que se encuentra en producción una nueva serie de OVAs que promete ser mejor que la serie.

VAMPIROS EN TU PSP

Esta serie ya se encuentra disponible en su totalidad en formato DVD, pero si tu vida es muy ajetreada para estar en un solo lugar, también existe el primer volumen en UMD con los primeros dos capítulos de la serie listos par ser disfrutados en la comodidad de tu PSP; su precio es de tan sólo $14.98.



gungrave

DEL MÁS ALLÁ PARA EL MUNDO

Nos encontramos en una derruida ciudad donde la violencia, robos, asesinatos y las constantes peleas entre bandas son cosa de todos los días. Una de estas personas que convive diariamente con ello es Brandon Heat, quien junto a sus inseparables amigos Harry McDowely, Nathan, Cholluse y Kenny viven bajo la cruda Ley de la Calle, donde el más fuerte es el que manda.

METIÉNDOSE CON LA GENTE EQUIVOCADA

Los problemas de Brandon y compañía comienzan cuando la guerra con otra banda rival empieza a tomar niveles peligrosos, culminando con la muerte de Nathan, Cholluse y Kenny, además del tío de María, la enamorada de Brandon. Sin un lugar a dónde ir, el resto acepta la oportunidad de formar parte de las filas de Millennion -la organización mafiosa más grande de la ciudad- con lo que su vida da un giro con tintes más sanguinarios.

A pesar de que Brandon y Harry fueron reclutados el mismo día, ellos tomaron diferentes caminos dentro de la organización, pero al termino de algunos meses se encuentran de nuevo. A manera de agradecimiento Harry le da a Brandon la dirección donde estudia Maria. Tras una breve plática con la chica, Brandon se entera que ella vive en la casa de Big Daddy –jefe de Millennion-. Un buen da, cuando va a visitarla a la mansión, conoce a Big Daddy en persona con quien comienza una amistad muy independiente de su "relación laboral".

COBRANDO VIEJAS RENCILLAS

Después de cinco años Brandon y Harry se convierten en elementos indispensables de Millennion. Sin embargo, no todo es sencillo, ya que una organización rival ha desarrollado una técnica (Necro-Rise) que puede no sólo volver a la vida a una persona muerta, sino que al hacerlo ésta incremente sus poderes. Tras una breve pero violenta guerra, Millennion sale vencedor.

Nada es eterno, ni siquiera la lealtad, Brandon se da cuenta que Harry ha traicionado los valores de Millennion, sin embargo, teniéndolo de frente, Brandon no puede ejercer "La Ley de Hierro" –matar a todo aquel que traicione a Millennion- con Harry, por lo que se niega a eliminarlo. Para su desgracia Harry, enfermo de poder, termina por asesinar a su amigo. Esto es tan sólo el inicio de una pelea, la cual, tendrá que esperar algunos años para ver su conclusión.

LA INVASIÓN DEL UMD

Algo realmente a destacar es la actitud de Geneon referente al apoyo del formato UMD, ya que junto a Sony Pictures, se han convertido en la punta de lanza para complacer a todos aquellos amantes del anime que son poseedores de un PSP, y qué mejor que cuando lo hace con títulos de la talla de Gungrave. Si ustedes quieren disfrutar esta serie en la comodidad de su PSP sólo tendrán que desembolsar $14.98 por los primeros dos capítulos. - KANCHITO

ANIME

AREA 88 TV

VOLANDO DE REGRESO A CASA



POR: IL KANCHITO VOLADOR

DIRIGE: ISAMU IMAKAKE / DISEÑA PERSONAJES: HIROSHI KOUJINA / PRODUCE: ANIMAX – AVEX – MEDIA FACTORY / DISTRIBUYE: ADV FILMS / LO COMPRAS EN: WWW.ANIMENATION.COM









Nos encontramos en las profundidades del desierto en el lejano Reino de Asran. Una zona inhóspita donde se encuentra una remota base llamada Area 88, en la cual residen los pilotos mercenarios más capaces del mundo. Hasta ahí ha llegado un periodista japonés de nombre Makoto Shinjou, quien busca hacer un documental acerca de las personas que han llegado a ese desolado lugar para ganarse la vida.

En Area 88 él conoce la historia de Shin Kazama, un joven piloto japonés a quien la vida le sonreía a plenitud, ya que no sólo poseía una buena expectativa de trabajo, sino que también tenía una bella novia, Ryoko Tsumugo, hija del presidente de una aerolínea; sin embargo su vida cambia de manera radical cuando es blanco de un cruel acto de traición por parte de un "amigo", que a base de engaños lo enroló en este grupo de mercenarios del aire.

En apariencia la solución es sencilla, simplemente desertar, pero eso es más fácil decirlo que hacerlo, ya que sólo existen tres opciones: esperar a que su contrato de tres años obligatorios de permanencia expire, comprar su contrato (nada barato) o sencillamente, enfrentarse a la muerte. Así comienzan las aventuras de Shin dentro de Area 88, donde se convierte inmediatamente en el as de la base para juntar dinero, comprar su contrato e ir al lado de su amada Ryoko; sin embargo, las cosas no serán tan sencillas, ya que debido a sus aptitudes, su superior intentará retenerlo lo más que le sea posible.

Visualmente es una serie muy atractiva, donde las escenas realistas son capaces de estremecernos. Una de las cosas más impresionantes por las que vale la pena ver la serie, o por lo menos adquirir el disco, es la banda sonora, creación en su mayoría de Miyake Kazunori, con una extraordinaria colaboración en el tema de entrada del DJ Vincent De Moor.

Esta serie ya se puede conseguir en nuestro continente gracias a ADV Film, quien la ha dispuesto para el público en tres volúmenes, cada uno de US$29.98. Si ustedes gustan de combates aéreos, algunos tintes de romance y drama, esta es una serie que tanto fans del anime de la vieja guardia como de las nuevas generaciones van a disfrutar por igual.



MIZUKI TAKASE

FECHA DE NACIMIENTO: 05-12-¿?
EDAD: 18 AÑOS
ESTATURA: 160CM
PESO: ¡JAMÁS SE LO PREGUNTES!
MEDIDAS: 91-60-88
CABELLO: ROJO
OJOS: AZULES
MAYOR PECADO: ODIAR EL ANIME

Mizuki es una chica aplicada en los estudios que generalmente se encuentra ayudando a su amigo Kazuki, que no es precisamente el más inteligente de la clase. La influencia de Mizuki sobre su amigo comienza a desvanecer cuando éste se hace otaku y tiene la idea de ser dibujante de doujinshi. Intentando de buena fe ayudarlo en su nuevo giro lo acompaña a una expo donde verdaderamente la pasa mal, al grado de odiar de manera automática cualquier cosa que tenga que ver con el anime y el manga.

música

TOMMY HEAVENLY 6 DFCL-1196



He aquí el primer disco del alter ego de Tommy, Tommy Heavenly 6, quien bajo este pseudónimo nos regala una excelente producción que bajo un manto roquero nos lleva a lo largo de sus 11 tracks en un viaje nostálgico que recuerda aquellos tiempos de gloria de The Brilliant Green. Dentro de los tracks más recomendables se encuentran: "Ready?", "+Ghotic Pink+", "Wait 'till can I dream" y "Gimme all for you Love" por mencionar unos cuantos. Su precio es de 3,059 yenes. Este es uno de los mejores discos que han salido en Japón a últimas fechas.

CINE

DOOM

UNA ADAPTACIÓN EN PRIMERA PERSONA

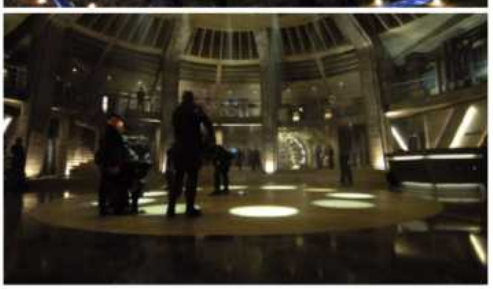
POR: ROBERTO ARMANDO LÓPEZ GARCÍA

DOOM (ESTADOS UNIDOS, 2005) / DIRIGE: (ANDRZEJ BARTKOWIAK) / GUIONISTA: (DAVE CALLAHAM) / ACTÚAN: (THE ROCK, KARL URBAN, ROSAMUND PIKE, DEOBIA OPAREI, BEN DANIELS) / DISTRIBUYE: U.I.P. / CLASIFICACIÓN: B +15









Dentro de las adaptaciones de videojuegos al cine hemos visto de todo, desde la decente 'Resident Evil' hasta las desafortunadas producciones del Sr. Uwe Boll. Ahora, inspirados en la creación de John Carmack, tenemos en nuestras pantallas 'Doom', un filme que desde un principio buscó apegarse a la historia original (digan lo que digan), y aunque ésta no es tan buena como se quisiera, al menos obtendrá un trato digno, además de utilizar en pantalla el novedoso recurso del modo de disparo en primera persona o FPS.

Todo comienza en el futuro, cuando la tierra se está quedando sin recursos naturales y se ha tenido que recurrir a aquellos que se encuentran en Marte. Algo ha salido mal en el laboratorio de investigación Olduvai, causando que todas las actividades se detengan abruptamente y nada, absolutamente nada funcione… a excepción de los radios de comunicación en donde se reciben extraños y perturbadores mensajes. Todo se tiene que mantener en cuarentena y se ha enviado a un equipo de Marines para averiguar y neutralizar cualquier amenaza. Al parecer los científicos han abierto accidentalmente un portal demoníaco por el que han logrado escapar un sinfín de monstruos que han asesinado a la mayoría de los trabajadores de estas instalaciones, siendo el deber de los Marines sellarlo nuevamente. Basada libremente en muchos conceptos de la tercera parte y la re-edición de la primera, esta cinta bien puede ser otra gran adaptación de los juegos al cine… aunque todo indique lo contrario.

EL CADÁVER DE LA NOVIA

DISTRIBUYE: WARNER BROS. / CLASIFICACIÓN: A

Tim Burton ahora nos cuenta la historia del matrimonio arreglado de Victoria con Víctor, gracias al cual la familia de él volverá a tener la riqueza con la que alguna vez contaron. Desafortunadamente, en un ensayo de la boda Víctor decide tomar un descanso, pero al ver una delgada rama en el piso, decide poner el anillo como broma y simular sus votos nupciales sin saber que éste es el dedo del cadáver perteneciente a una chica asesinada, quien despierta llevándose a Víctor al inframundo. Insistiendo que el tímido joven es su esposo, ahora Victor deberá enfrentarse a este idilio, donde se encuentra casado con una muerta, pero comprometido con la viva.







CHICKEN LITTLE

DISTRIBUYE: UIP / CLASIFICACIÓN: A

Pequeño pollito es una gran película según una de las frases promocionales de esta cinta, ya que cuenta la historia de un pollito que fue golpeado en la cabeza por la bellota que cayó de un árbol, lo que lo hace pensar que el cielo se está viniendo abajo y hace creer a todo el pueblo que el fin del mundo está cerca.

Pasado el trauma, él decide recuperar su reputación, pero ahora sí le ha caído un pedazo del cielo en la cabeza, por lo que ahora el pequeño pollito -en compañía de sus carismáticos amigos- tiene que salvar al mundo sin asustar a todo el pueblo.





POR: PATRICIA BELTRÁN





YOU COULD HAVE SO MUCH BETTER

FRANZ FERDINAND

2004, el año en el que Franz Ferdinand fue éxito mundial. Su sencillo lo tocaron hasta en EXA, acumulando todos los méritos necesarios para volverse ídolos. Un año más tarde nos avisaron que su nuevo disco estaba listo, y como buenos fans, esperamos que cuando menos, hicieran algo parecido a su primer trabajo, pero ¿qué es lo que sucede cuando llega este disco? Abren con una canción buenísima, "The Fallen", luego da giros entre sonidos no tan característicos como en "Eleanor, put your Boots back On". Queda claro que no es el mejor disco de su carrera, les sucedió el tan temido bajón de la segunda entrega, sin embargo, resulta muy amigable para ratos de trabajo intenso, así como un producto muy aceptable para los fans de corazón.

ROSA VENUS

FOBIA

Fobia reaparece y sus fans, un poco más crecidos, brincan de alegría para encontrarse un disco con buena música y letras algo simplonas, que no las hacen menos pegajosas. Pareciera que Paco Huidrobo (principal compositor) está en amor y desamor constantemente, pues el objetivo principal es este sentimiento, la mayoría de las canciones giran en torno a él. "Rosa Venus" es la canción que le da título al album, una bonita pieza instrumental, lo cual hace de esta entrega algo distinto, le sigue el sencillo "No eres Yo" y otro tanto de canciones digeribles y dedicables en cualquier situación romántica por la que estén pasando.

GADGETS



POR: CARLOS GUTIÉRREZ



RETRO PHONE

$34.99 USD

Sabemos que existen auriculares inalámbricos con tecnología bluetooth y diseños ultramodernos, pero de vez en cuando alguna compañía nos hace recordar nuestros años mozos y saca a la venta un producto como éste. El RetroPhone Handset está basado en el modelo Western Electric 500 y lo puedes conectar a casi cualquier teléfono celular, no mejorará la señal, ni añade funciones al teléfono, pero seguramente atraerás las miradas de más de una persona.



IDOG DE SEGATOYS

$35.00 USD

Los perritos están de moda y Segatoys ha puesto a disposición de todos los seguidores de la música y de los perritos este gadget llamado iDog. Lo interesante es que no sólo funciona como bocinas para tu reproductor de MP3, si no que puedes interactuar con él; acaríciale las orejas y verás cómo se pone feliz, tócale la nariz y se sorprenderá, pero evita tocarle su rabito...



MICROSOFT® LASER MOUSE 6000

$ 499.99

Este mouse de Microsoft es perfecto para jugar, ya que cuenta con la tecnología láser que ofrece un control del cursor suave, rápido y preciso, así que el próximo frag que sufras será sólo culpa tuya. Si de trabajar se trata, el Laser 6000 también cumple, gracias a la herramienta llamada Amplificador que permite agrandar cualquier sección de la pantalla, perfecto para documentos y sitios web, ¡ah! y para que no te quedes sin la oportunidad de tener un Mouse de éstos, es compatible con PC y Mac.



LANZAMIENTOS NOVIEMBRE


SHADOW OF THE COLOSSUS


METROID PRIME PINBALL


DDR: MARIO MIX



PS2

Oct. 18, 2005	Dragon Ball Z: Budokai
Oct. 18, 2005	MotoGP4
OCT. 18, 2005	SHADOW OF THE COLOSSUS
Oct. 24, 2005	Battlefield 2: Modern Combat
Oct. 24, 2005	SSX On Tour
Oct. 25, 2005	Jak X: Combat Racing
Oct. 25, 2005	Ratchet: Deadlocked
Oct. 25, 2005	Resident Evil 4
Oct. 25, 2005	Soul Calibur III
Nov. 1, 2005	Call of Duty 2: Big Red One
Nov. 1, 2005	Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends
Nov. 1, 2005	Fatal Frame III: The Tormented
Nov. 1, 2005	Front Mission 5
Nov. 8, 2005	Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King
Nov. 8, 2005	Karaoke Revolution Party
Nov. 15, 2005	50 Cent: Bulletproof



NDS

Oct. 17, 2005	Phoenix Wright: Ace Attorney
Oct. 17, 2005	Scooby-Doo! Unmasked
Oct. 18, 2005	Spyro: Shadow Legacy
Oct. 18, 2005	Tony Hawk's American Sk8land
Oct. 24, 2005	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
OCT. 24, 2005	METROID PRIME PINBALL
Oct. 25, 2005	Top Gun
Oct. 26, 2005	Scurge: Hive
Nov. 7, 2005	Mario Kart DS
Nov. 8, 2005	Disney's Kim Possible: Kimmunicator
Nov. 8, 2005	Harry Potter and the Goblet of Fire
Nov. 8, 2005	Mega Man Battle Network 5: Double Team
Nov. 8, 2005	The Sims 2
Nov. 8, 2005	Viewtiful Joe: Double Trouble
Nov. 14, 2005	Sonic Rush
Nov. 15, 2005	The Chronicles of Narnia



XBOX

Oct. 15, 2005	Samurai Shodown V
Oct. 17, 2005	Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"
Oct. 18, 2005	DOOM 3: Resurrection of Evil
Oct. 18, 2005	TimeShift
Oct. 24, 2005	Battlefield 2: Modern Combat
Nov. 8, 2005	Painkiller: Hell Wars
Nov. 14, 2005	Final Fight: Streetwise
Nov. 14, 2005	Gauntlet: Seven Sorrows
Nov. 14, 2005	SSX On Tour
Nov. 14, 2005	The Apprentice


BULLY

MULTI

Oct 17,2005	Blitz: The League
Oct. 17, 2005	The Warriors
Oct. 18, 2005	Brothers in Arms: Earned in Blood
Oct. 18, 2005	Crime Life: Gang Wars
Oct. 18, 2005	Disney's Chicken Little
Oct. 18, 2005	Tony Hawk's American Wasteland
OCT. 24, 2005	BULLY
Oct. 25, 2005	Jaws Unleashedf
Oct. 25, 2005	25 To Life
Nov 1. 2005	Star Wars Battlefront II
Nov. 8, 2005	Harry Potter and the Goblet of Fire
Nov. 8, 2005	The Sims 2
Nov. 8, 2005	TMNT 3: Mutant Nightmare
Nov. 8, 2005	The Movies
Nov. 8, 2005	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
Nov 8, 2005	Castlevania Curse of Darkness
Nov. 15, 2005	The Matrix: Path of Neo
Nov. 15, 2005	Aeon Flux
Nov. 15, 2005	Shadow the Hedgehog



PSP

Oct. 18, 2005	Bounty Hounds
Oct. 18, 2005	Frogger: Helmet Chaos
Oct. 18, 2005	NBA Live 06
Oct. 18, 2005	The Con
Oct. 24, 2005	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
Oct. 25, 2005	Armored Core
Nov. 1, 2005	SSX On Tour
Nov. 1, 2005	Street Fighter Alpha 3: Double Upper
Nov. 1, 2005	Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
Nov. 8, 2005	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo
Nov. 8, 2005	The Lord of the Rings Tactics
Nov. 8, 2005	The Sims 2
Nov. 14, 2005	Midway Arcade Treasures: Extended Play
Nov. 14, 2005	WWE SmackDown! vs. RAW 2006
Nov. 15, 2005	F1 Grand Prix
Nov. 15, 2005	Kingdom of Paradise
Nov. 15, 2005	Pursuit Force



GBA

Oct. 17, 2005	Mario Tennis Advance
Oct. 18, 2005	Chicken Shoot
Oct. 18, 2005	Snood 2: On Vacation
Oct. 26, 2005	Scurge: Hive
Oct. 30, 2005	Shrek SuperSlam
Nov. 4, 2005	Disney's Chicken Little
Nov. 15, 2005	The Bible Game



GAMECUBE

Oct. 17, 2005	Fire Emblem: Path of Radiance
OCT. 24, 2005	DDR: MARIO MIX
Nov. 7, 2005	Mario Party 7
Nov. 7, 2005	Shrek SuperSlam
Nov. 15, 2005	Pac-Man World 3

LAS FECHAS DE LANZAMIENTOS ESTÁN SUJETAS A CAMBIO POR PARTE DE LOS DISTRIBUIDORES SIN PREVIO AVISO.



grand theft auto
Liberty City Stories
D.F:
Santa Fe
55.70.87.21
Plaza Loreto
56.16.32.73
Perisur 56.06.52.41
Plaza Cuicuilco
56.65.04.23
Plaza Universidad
56.04.90.05
Pabellon Polanco
55.80.27.74
Plaza Insurgentes
EDO. DE MÉXICO:
Plaza Satélite
55.72.47.34
Interlomas
52.91.96.51
Galerias Metepec
2.32.17.91
Plaza las Américas
PUEBLA:
Angelópolis
22 25 73 65
GDL:
Gran Plaza
31.21.84.62
Centro Magno
36.16.75.08
Galerías
36.73.26.87
QUERÉTARO:
Galerias
2.16.18.89
LEÓN:
Plaza Mayor
7.73.49.19
MONTERREY:
Galerias Valle Oriente
84.86.04.19
Galerias Monterrey
83.33.51.87
Plaza Fiesta San Agustin
83.63.46.59
Tienda Virtual
www.gameplanet.com
GRAND THEFT AUTO
AHORA EN TU
PSP
$599
GAME PLANET
Las tiendas de videojuegos
mejor surtidas en México



POR: JOSÉ M. SAUCEDO

YOSHI'S ISLAND: SMW 2

UNA AVENTURA DE HUEVOS

DISTRIBUYÓ: NINTENDO / DESARROLLÓ: NINTENDO / GÉNERO: ACCIÓN - AVENTURA / JUGADORES: 1 / SALIDA: AGOSTO DE 1995 / CLASIFICACIÓN: K-A / CONSOLAS: SUPER NES





Aunque la fórmula que caracteriza a los juegos de plataforma ha sido usada una infinidad de veces, son realmente pocos los títulos de este género que son verdaderamente memorables; Yoshi's Island: Super Mario World 2 es uno de ellos. Lanzado originalmente para el Super NES y contando con una re-edición para el GameBoy Advance en el 2002, este título presentó un nuevo estilo gráfico para la serie de Mario y además, un concepto totalmente nuevo en la historia de esta franquicia.

PROBLEMAS DE ENVÍO

Durante el viaje hacia su nuevo hogar, la cigüeña que debía entregar a los hermanos Mario es atacada por los esbirros del malvado MagiKoopa, quienes secuestran al bebé Luigi pero dejan libre a Mario. Por suerte para todos, el pequeño cae en la isla de los Yoshi, pequeños dinosaurios que deciden protegerlo y reunirlo con su hermano, cueste lo que cueste.

De esta forma empieza una aventura visualmente atractiva, donde hay que caminar por diversos niveles recolectando el mayor número de monedas posibles mientras conviertes a tus enemigos en huevos y los lanzas contra los demás, procurando no perder nunca de vista a bebé Mario, ya que sí lo haces, se acabará el juego.

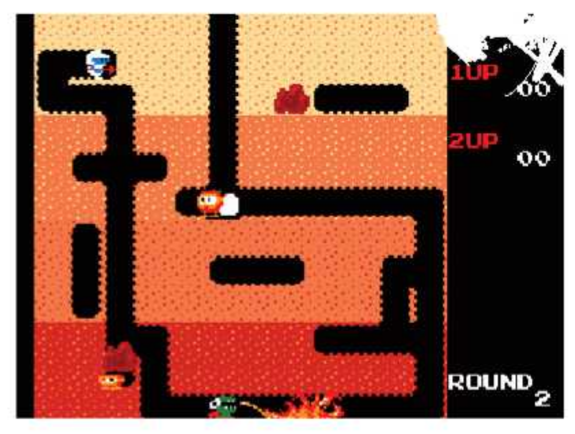
DIBUJOS INFANTILES

Una de los principales atractivos que tenía el juego eran sus gráficas -que parecían haber sido coloreados con un crayón por un niño pequeño- aunque lo que más trascendió fue la idea de los bebés de Mario y Luigi.

Este título le dio a Yoshi su importancia como uno de los personajes más importantes de Nintendo, además de reiterar la importancia de que un juego de plataforma no sólo es saltar, coleccionar, correr y evitar enemigos, pues sus mini-juegos y niveles especiales le dieron un valor tan alto que se volvió un gran clásico en la galería de títulos que salieron para el Super Nintendo.







DIG DUG

NES, 1985

Uno de los once juegos más importantes que se lanzaron para el Atari 7800 en 1983 apareció un par de años más tarde en el NES, como una de las grandes traslaciones de arcadia que tuvo esta consola. La idea era simple, sólo tienes que cavar la tierra y vencer a todos los enemigos que se encuentren en tu camino, evitando que te toquen. Sólo puedes defenderte utilizando tu bomba de aire, y para avanzar al siguiente nivel deberás hacer estallar a las todas criaturas que haya. Sabemos que suena sencillo, pero como juego clásico, éste nunca lo fue, especialmente si recordamos a los jefes de cada área.



ATOMIX PROFILE 015

LOLO

HACIÉNDOSE BOLAS

SERIE: THE ADVENTURES OF LOLO
JUEGOS: 4
JUEGO MÁS IMPORTANTE: ADVENTURES OF LOLO 2

Lolo es otro de esos héroes que deben salvar a la princesa de las garras del malvado que ha osado secuestrarla, pero su aventura fue una de las series más memorables que aparecieron en el NES. ¿Por qué? Por lo increíblemente sencillo, adictivo y difícil que era su modo de juego.

Aunque el robusto príncipe azul y su compañera descansan en el olvido de muchos, quienes lo recuerdan saben que éste fue uno de los protagonistas más ingeniosos e inteligentes que hubo, pues sus cuatro juegos fueron un verdadero reto para la inteligencia de los fanáticos de aquellos juegos donde se debía pensar antes de actuar.

TOP 11

GAMEPLANET

1 FIFA 2005 – PC
2 NGC / SUPER SMASH BROS. BUNDLE – NGC
3 GHOST RECON 2: SUMMIT STRIKE – XBOX
4 NINTENDO DS ELECTRIC BLUE – NDS
5 NINTENDOGS: CHIHUAHUA & FRIENDS – NDS
6 FIFA STREET – XBOX
7 MADAGASCAR – XBOX
8 MADDEN 2006 – NDS
9 MADDEN 2006 – NGC
10 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION – XBOX
11 POLARIUM – NDS

PERROS VIRTUALES



1 DOG – DUCK HUNT
2 RUSH – MEGA MAN III
3 SHADOW – SHADOW DANCER
4 POPPY – SAMURAI SHOWDOWN
5 MAX – MDK
6 PARAPPA – PARAPPA THE RAPPER
7 KLONOA – KLONOA
8 ANGELO – FINAL FANTASY VIII
9 SHADOW – DEAD TO RIGHTS
10 HEWIE – HAUNTING GROUND
11 NINTENDOGS

JUEGOS MÁS ESPERADOS EN EU



Fuente: GameStats.com

1 WWE: SMACKDOWN! VS. RAW 2
2 THE LEGEND OF ZELDA: THE TWILIGHT PRINCESS
3 KINGDOM HEARTS 2
4 PERFECT DARK ZERO
5 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
6 METAL GEAR SOLID 4
7 DRAGON BALL Z. BUDOAKI TENKAICHI
8 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
9 FINAL FANTASY XII
10 BURNOUT REVENGE
11 MARIO KART DS

SHADOW OF THE COLOSSUS

"EL JUEGO MÁS IMPRESIONANTE QUE HEMOS VISTO EN EL PS2..."
-ATOMIX





PlayStation®2

